Nintendo Switch · Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro
12/16 · Ausgabe 236 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 12

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

REPORTAGE: DIE EVOLUTION DER NINTENDO-CONTROLLER

Vom NES-Pad bis zum Switch-Tablet

NEUES 3D-MARIO GEZEIGT!

21 SEITEN zur neuen Konsole

NINTENDO SWITCH

Features, Spiele, Analysen: Das müsst ihr unbedingt über Nintendos innovative Transformer-Konsole wissen!

AB MÄRZ 2017 ERHÄLTLICH

NES MINI IM TEST

Klein, aber fein: Wir nehmen Nintendos Mini-Konsole für Nostalgiker und Retro-Liebhaber unter die Lupe.

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN,
liebe Nintendo-Fans!

Nintendo-Fans stehen richtig spannende Zeiten bevor, denn mit der neuen Konsole Nintendo Switch erwartet uns offenbar der ideale Mix aus Innovation, gewohntem Spielvergnügen und modernem Design. Die Switch verbindet die Welt der Heimkonsolen mit der Mobilität eines Handhelds, was viele interessante Möglichkeiten eröffnet. Man stelle sich nur vor, was das für die Zukunft von *Pokémon* bedeuten wird. Besonders verlockend ist es auch, riesige Abenteuer wie *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* im heimischen Wohnzimmer zu beginnen und auf dem Weg zu Schule oder Arbeit einfach fortzusetzen – ohne lästiges Rumkopieren von Spielständen oder Ähnlichem. Wenn zudem künftig alle Handheld- und Heimkonsolenspiele von Nintendo auf einer gemeinsamen Plattform landen, resultiert daraus eine viel umfangreichere Spiele-Bibliothek. Entsprechend dieser spannenden Entwicklung wird unser Vorschau-Bereich diesmal auch komplett von Nintendo Switch dominiert. Auf sagenhaften 21 Seiten analysieren wir sämtliche Infos zur neuen Transformer-Konsole, stellen euch die bisher bekannten Spiele dafür vor und tun unsere persönlichen Meinungen zu dem Thema kund.

Als wäre ein großes Hardware-Thema in einer Ausgabe nicht schon genug, nehmen wir außerdem das Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System in einem umfangreichen Test unter die Lupe. Wie ist die Verarbeitung des Geräts? Was liegt der Packung bei? Welche Stärken und Schwächen hat das Mini-NES? Und vor allem natürlich: Wie gut sind die Spiele? Das und mehr könnt ihr im Test nachlesen. Außerdem unterziehen wir *Skylanders Imaginators* für Wii U dem Test und geben euch nützliche Tipps zum neuesten Ableger der Toys-to-Life-Reihe. Des Weiteren könnt ihr nachlesen, was die neuesten Download-Inhalte zu *Hyrule Warriors: Legends* und *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice* für 3DS zu bieten haben.

Abgerundet wird die neue N-ZONE von zwei tollen Reportagen. Zum einen widmen wir uns der interessanten und ereignisreichen Evolution der Nintendo-Controller. Seit dem NES-Pad hat sich schließlich verdammt viel getan. Zum anderen diskutieren wir, warum das Spielen von vielen modernen Games oft schon einem Zweitjob nahekommt und welche psychologischen Mechanismen dahinterstecken.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

NINTENDO SWITCH (Vorschau)

Seite 14

In einem dicken Vorschau-Special geben wir euch die volle Switch-Dröhnung.

NINTENDO CLASSIC MINI: NES (Test)

Seite 42

Retro war noch nie so süß und praktisch zugleich. Doch es ist nicht perfekt.

SKYLANDERS IMAGINATORS (Test)

Seite 46

Ist die Luft langsam raus oder begeistert auch das neueste *Skylanders* wieder?

ZAHLEN & FAKTEN

- **7.563.502:**
  In etwa so oft haben wir uns das Ankündigungsvideo zu Nintendo Switch in der Redaktion angesehen, um bloß kein Detail zu verpassen. Na gut, vielleicht ist diese Zahl leicht übertrieben. Aber es war schon verdammt oft.
- **Artikel, den jeder schreiben wollte:**
  Besonders gefragt waren der Artikel zur Switch-Konsole sowie die Vorschau zum neuen 3D-*Mario* für Switch. Schließlich ist das Thema irre spannend und jedes Redaktionsmitglied hat viel dazu zu sagen.
- **Überraschung des Monats:**
  The Elder Scrolls 5: Skyrim kommt tatsächlich auf eine Nintendo-Konsole? Wer hätte das gedacht?!
- **Enttäuschung des Monats:**
  Noch bevor sich die Euphorie rund um die Switch-Ankündigung in der Redaktion gelegt hatte, verkündete Nintendo, dass es erst Mitte Januar weitere handfeste Infos zur Konsole und den Spielen geben wird. Buuuuuh!

DAS TEAM

HEFTINHALT 12/2016

VORSCHAU | NINTENDO SWITCH

LUKAS
Endlich hat Nintendo seine neue Konsole präsentiert. In unserem großen Vorschau-Special erfahrt ihr alles Wissenswerte zur Switch.

START
Editorial ... 03
Heftinhalt ... 04
Magazin ... 06

VORSCHAU
Most Wanted & Charts ... 12
Nintendo Switch ... 14

3DS
Dragon Quest XI ... 31

Nintendo Switch
Beyond Good & Evil 2 ... 30
Diese Spiele wünscht sich die Redaktion ... 34
Dragon Quest X ... 31
Dragon Quest XI ... 31
Just Dance 2017 ... 33
Mario Kart Switch ... 27
NBA 2K ... 29
Project Sonic ... 33
Splatoon ... 28
Super Mario Maker ... 32
Super Mario Switch ... 22
Super Smash Bros. ... 32
Tank It! ... 33
The Elder Scrolls 5: Skyrim ... 24
The Legend of Zelda: Breath of the Wild ... 26

TEST
Meinungs-Mache ... 38
Nintendo Classic Mini: Nintendo Entertainment System ... 42
Termine ... 40
Top-Spiele ... 52
Wertungen und Team ... 36

Wii U
Mr. Pumpkin Adventures (eShop) ... 72
Skylanders Imaginators ... 46
Project Zero 2: Wii Edition (VC) ... 68
Wario Ware: Smooth Moves (VC) ... 71

3DS
Breath of Fire 2 (VC) ... 72
Corpse Party (eShop) ... 73
Gurumin 3D: A Monstrous Adv. (eShop) ... 70
Nachspiel: Hyrule Warriors: Legends – A Link Between Worlds Paket ... 50
Nachspiel: Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice: Turnabout Time Traveller ... 51
Super Castlevania 4 (VC) ... 69
Super Ghouls'N Ghosts (VC) ... 71
Nintendo eShop ... 68

REPORTAGE & SPECIAL
Evolution der Nintendo-Controller ... 78
Wenn Spielen zur Arbeit wird ... 60

RETRO
COLOR TV-GAME ... 74
N-ZONE-Zeitreise ... 76

SERVICE
Tipps & Tricks: Skylanders Imaginators ... 84

COMMUNITY
Interaktiv ... 86
Interaktiv inkl. N-ZONE Superliga ... 90
Leserbriefe ... 92

FINALE
Kolumne ... 96
Ausblick/Impressum ... 98

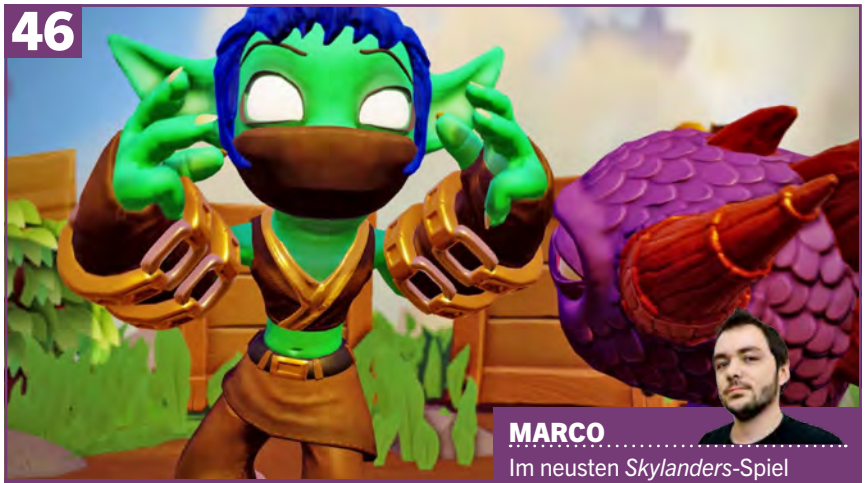
42

TEST | NINTENDO CLASSIC MINI

BEN

Mit dem Mini-NES bietet Nintendo den idealen Einstieg in die Welt der Retro-Spiele. Und obendrein ist die Konsole unglaublich süß.

46

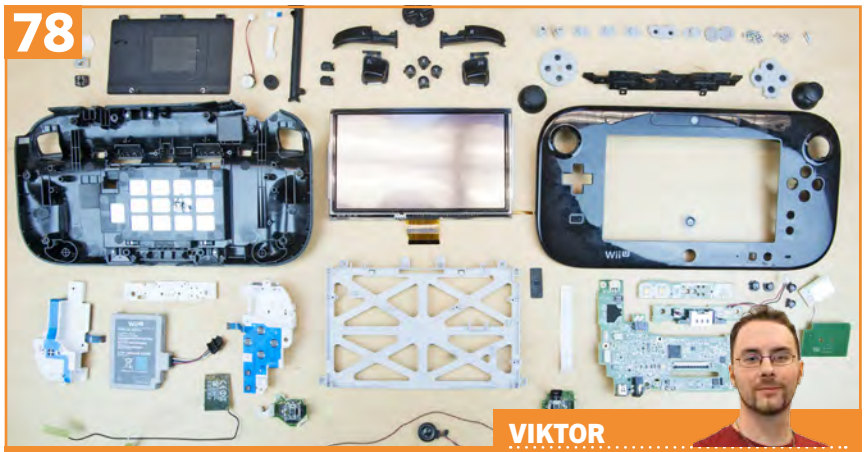


TEST | SKYLANDERS IMAGINATORS

MARCO

Im neusten *Skylanders*-Spiel könnt ihr erstmals eigene Skylander-Helden erstellen. Was sonst noch geht, verrät unser Test.

78



REPORTAGE | DIE EVOLUTION DER NINTENDO-CONTROLLER

VIKTOR

Wenn es um Controller geht, ist Nintendo einer der größten Innovatoren. Wir beleuchten die Geschichte der Nintendo-Pads.

Alle Titel dieser Ausgabe

Animal Crossing: New Leaf, Start ... 06
Ark: Survival Evolved, Reportage ... 60
Beyond Good & Evil 2, Vorschau ... 30
Breath of Fire 2, Online ... 72
Counter Strike, Reportage ... 64
Corpse Party, Online ... 73
Daytona USA, Start ... 07
Dragon Quest X, Vorschau ... 31
Dragon Quest XI, Start/Vorschau ... 09/31
Dear Esther, Reportage ... 62
Far Cry 4, Reportage ... 64
Fernbus-Simulator, Reportage ... 63
Gurumin 3D: A Monstrous Adv. Online ... 70
Hyrule Warriors: Legends, Test ... 50
Just Dance 2017, Vorschau ... 33
Landwirtschafts-Simulator, Reportage ... 63
Mario Kart Switch, Vorschau ... 27
Minecraft, Reportage ... 60
Monster Hunter Double Cross, Start ... 07
Mr. Pumpkin Adventure, Online ... 72
NBA 2K, Vorschau ... 29
No Man's Sky, Reportage ... 60
Omnibus-Simulator, Reportage ... 63
Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice, Test ... 51
Project Sonic, Vorschau ... 33
Project Zero 2: Wii Edition, Online ... 68
Skylanders Imaginators, Test ... 46
Subnautica, Reportage ... 60
Super Castlemania IV, Online ... 69
Super Ghouls'N Ghosts, Online ... 71
Super Mario Maker, Vorschau ... 32
Super Mario Switch, Vorschau ... 22
Super Smash Bros., Vorschau ... 32
Splatoon, Vorschau ... 28
Tank It!, Vorschau ... 33
The Beginner's Guide, Reportage ... 62
The Division, Reportage ... 64
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Vorschau/Reportage ... 24/62
Twisted Fusion, Start ... 06
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Vorschau ... 26
The Witcher 3, Reportage ... 62
Titanfall 2, Reportage ... 63
Wario Ware: Smooth Moves, Online ... 71
Watch Dogs, Reportage ... 64
World of Warcraft, Reportage ... 61
Xenoblade Chronicles X, Reportage ... 62

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

Mit diesen Amiibo-Karten holt ihr euch neue Besucher in die Stadt. Die Items auf der rechten Seite könnt ihr anschließend natürlich ebenfalls erwerben.

NEUES ZU ANIMAL CROSSING

3DS Amiibo-Support, Wohnmobile, neue Items: Nintendo hat ein umfangreiches Update für seinen Lebenssimulator veröffentlicht.

Im Zuge der Switch-Enthüllung hatte man sie fast schon vergessen: Die eigens für *Animal Crossing* vorgesehene Direct-Ausgabe. Bereits im Spätsommer gab Nintendo bekannt, im Herbst neue Infos für die beliebte 3DS-Lebenssimulation zu liefern. Eine solche Ehre wurde bislang nur wenigen Titeln zuteil, dreht sich die Nintendo Direct doch meist eher darum, das Gesamtspektrum von Nintendos Plänen für die nächsten Monate abzubilden. Recht schnell kam daher die Vermutung auf, dass in der Direct Umsetzungen für Smartphones oder sogar ein neuer Teil für die Switch angekündigt wird. Doch Pustekuchen: Als die Direct-Ausgabe am 2. November über die Bildschirme lief, ging es einzig und allein um *Animal Crossing: New Leaf* für den 3DS. Schon während die Präsentation lief, veröffentlichte Nintendo ein umfangreiches Gratis-Update für das Spiel, welches fortan noch den Untertitel „Welcome Amiibo“ tragen wird. Somit ziehen nun auch Nintendos Sammelfiguren in eure kleine Stadt ein. Plaudert ihr im Spiel mit dem Geist Buhu und scannt daraufhin eine eurer Amiibo-Karten ein (frischer Nachschub erschien bereits am 11. November), ladet ihr den entsprechenden Charakter ein. Die kommen nicht einfach nur in euer Dorf marschiert, sondern reisen gleich mit einem kompletten Wohnmobil an. Auf dem dafür vorgesehenen Parkplatz könnt ihr euch dann mit ihnen austauschen und seltene Items erwerben. Weiterhin könnt ihr euch ab jetzt in neuen Minispielen versuchen, beispielsweise einer Art Survival-Abenteuer auf einer Insel – vorausgesetzt, ihr besitzt das entsprechende Wii U- oder 3DS-Item. Darüber hinaus könnt ihr euch mit dem passenden Amiibo Nintendo-Helden ins Spiel laden, etwa Link in Wolfform oder zwei süße *Splatoon*-Cosplayer. Insgesamt ist es ein deutlich umfangreicheres Update geworden, als man zunächst vermutet hätte.

Bei diesem Minispiel müsst ihr binnen sieben Tage einen Weg von der Insel finden und Rohstoffe sammeln. Erinnert optisch stark an *Die Siedler von Catan*, oder?

Sonderwährungen kennt man ja bereits von der Tropeninsel. Auch auf dem Wohnmobil-Parkplatz benötigt ihr ein neues Tauschmittel, Camping-Coupons genannt.

MONSTER HUNTER DOUBLE CROSS

3DS Capcom und Nintendo planen *Generations*-Nachfolger für den japanischen Markt.

Erst im Juli dieses Jahres schaffte Capcoms lang erwartetes *Monster Hunter X* den Sprung von Japan in den Westen und stieß damit bei der eingefleischten *Monster Hunter*-Community auf Wohlgefallen. In Europa und in den USA erschien das Rollenspiel unter dem Titel *Monster Hunter Generations* und ging weltweit 4,1 Millionen Mal über die Ladentheke. Nur kurze Zeit später folgt jetzt die nächste frohe Botschaft für alle Monster-Zerschnetzler: Bei einer *Monster Hunter*-Direct kündigten Capcom und Nintendo prompt den Nachfolger *Monster Hunter XX*, ausgesprochen *Double Cross*, an. Das Spiel soll am 18. März 2017 erscheinen und einen nahtlosen Anschluss zu *Monster Hunter Generations* bieten. Den Spielstand des Vorgängers werden Monsterjäger dabei sogar ganz unkompliziert auf den neusten Teil der Reihe übertragen können. Wer einen *Monster Hunter Stories*-Spielstand besitzt, staubt außerdem ein Nabiru-Outfit für seinen Felyne-Begleiter ab. Von einem vollwertigen Nachfolger kann allerdings nicht die Rede sein. Vielmehr handelt es sich dabei um eine Upgrade-Version mit einigen Neuerungen im ähnlichen Setting und mit ähnlicher Engine wie *Generations*. So werden in *Monster Hunter XX* beispielsweise drei neue Jagdstile eingeführt. Der Brave Style richtet sich an aggressive Spieler, die sich auf das kontinuierliche Attackieren der Gegner spezialisiert haben, während der Renkin Style für Spieler interessant ist, die sich vor allem am Jagen erfreuen möchten. Die Fähigkeiten des dritten Jagdstils sollen aber erst zu einem späteren Zeitpunkt preisgegeben werden. Zusätzlich werden zwei neue Hauptmonster geboten, die in die Hauptstory eingebunden sind und die es auch in *Monster Hunter XX* wieder zu jagen gilt: das antike Drachenmonster Balfark und die neue Diablos-Unterart Ouma. Nach aktuellem Stand soll das Spiel nur für den Nintendo 3DS erscheinen und nicht für weitere Systeme.

DAYTONA USA KOMMT WIEDER

Arcade Sega beschert der Rennspiel-Serie einen dritten Teil: *Daytona USA* dreht in den Spielhallen dieser Welt wieder seine Runden.

Im Gegensatz zu manch anderem Entwickler aus Japan, der schon in den 1980ern erfolgreich am Start war, hat Sega niemals seine Spielhallen-Wurzeln vergessen und verdient auch heute noch gutes Geld mit dem schnellen Zock. Jetzt hat Sonics Mutterkonzern angekündigt, an einem neuen Teil der *Daytona USA*-Serie zu arbeiten. Der erste Teil des rasanten Arcade-Racers erschien erstmal im Jahr 1994 und sorgte mit seinem wuchtigen Automaten samt Lenkrad und Auto-Chassis für das passende Feeling. Weil *Daytona USA* aber auch spielerisch überzeugen konnte, ist es kein Wunder, dass es bis heute zu den am besten bewerteten Arcade-Titeln aller Zeiten gehört und 1998 mit einer Fortsetzung versehen wurde. Ports für Segas Heimkonsolen kamen zwar nicht an das komplette Feeling heran, waren aber dennoch sehr gute Rennspiele. 18 Jahre später will Sega mit *Daytona 3 Championship USA* nun den dritten Gang einlegen. Einen Release-Termin gibt es noch nicht, wohl aber schon einige Infos zum Spiel: Bis zu acht Automaten sollen miteinander vernetzt werden können, als Engine verwendet Sega die alte *Daytona USA*-Engine, um die alte Fahrphysik beibehalten zu können. Auch einige alte, überarbeitete Strecken wollen die Entwickler ins fertige Rennspiel packen. Über eine Umsetzung für Heimkonsolen hat Sega indessen noch kein Wort verloren.

NINTENDOS NEUESTE ZAHLEN

Biz Trotz all der Euphorie um die Switch geht Nintendo mit einem gesenkten Haupt ins neue Jahr: Die neuesten Absatzzahlen wurden bekanntgegeben.

Nintendo hat die erste Hälfte seines Geschäftsjahres mit einem Umsatzrückgang beendet. Die Umsätze des japanischen Publishers sanken in den vergangenen sechs Monaten des laufenden Geschäftsjahres auf 136 Milliarden Yen (bei aktuellem Kurs sind das umgerechnet 1,2 Milliarden Euro). Dies entspricht einem Rückgang von 33 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Immerhin konnte Nintendo durch den Verkauf der Baseball-Mannschaft Seattle Mariners einen Nettogewinn von 38,3 Milliarden Yen (337 Millionen Euro) erwirtschaften. Darüber hinaus hat Nintendo durch Gewinnbeteiligungen an *Pokémon Go* weitere 350 Millionen Euro verbucht. Solche nicht geschäftsbezogenen Effekte werden allerdings zum operativen Gewinn dazugezählt und haben demnach nichts mit reinen Geschäftstätigkeiten zu tun. Die Wii U verkaufte sich wie erwartet nach wie vor eher schlecht (560.000 im vergangenen Halbjahr) und kommt damit insgesamt auf gut 13 Millionen weltweit verkaufte Exemplare. Auch der 3DS lag im vergangenen Halbjahr bei moderaten Verkaufszahlen (2,7 Millionen), bringt es aber auf eine Gesamtverkaufszahl von 61 Millionen. Allerdings könnten die Verkaufszahlen durch den Release von *Pokémon Sonne* und *Mond* Ende November und das Weihnachtsgeschäft noch einmal kräftig ansteigen.

Hat aktuell weniger Grund zum Lachen: Die Führungsriege von Nintendo.

NEUER 2DS IN JAPAN

2DS Kurz vor Weihnachten veröffentlicht Nintendo ein neues Handheld-Bundle.

Auch wenn der Release der Switch fast schon vor der Tür steht, hat Nintendo seine aktuelle Hardware noch nicht aufgegeben. Nur wenige Tage nach der offiziellen Enthüllung verkündete das Unternehmen, dass es in Japan ab Dezember ein neues 2DS-Modell geben wird. Für knapp 13,000 Yen, was einem Gegenwert von 112 Euro entspricht, erhalten interessierte Kunden einen nagelneuen Handheld in gelbweißer Farbkombination, einem AC-Adapter, die sechs üblichen Augmenten-Reality-Karten und eine 4 GB Speicherkarte. Auf Letzterer ist dann direkt auch *New Super Mario Bros. 2* vorinstalliert, damit man gleich loslegen kann. Erhältlich sein soll das neue Bundle ab dem 15. Dezember. Von einem identischen Release außerhalb Japans ist bislang noch nichts bekannt.

Da guckt der Mario: Ab Mitte Dezember gibt's ein neues 2DS-Bundle.

N-ZONE-STECKBRIEF #15

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Wart (in Japan Mamu)

ERSTER AUFTRITT:
Yume Kōjō: Doki Doki Panic (1987)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Super Mario Advance (2001)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Als Krötenkreatur versteht sich Wart meisterlich auf Wasserattacken. Egal, ob mit Blubberblasen oder Wasserstrahlen. Zudem hasst er Gemüse.

KURZBIOGRAFIE:
In erster Linie kennt man Mamu als Endgegner von *Super Mario Bros. 2*. Da es sich bei dem Spiel bekanntermaßen um eine für den Westen abgeänderte Version des Jump & Runs *Yume Kōjō: Doki Doki Panic* handelt, ist Mamu eigentlich der Anführer der Gang 8 bits. Diese Gruppierung versuchte ursprünglich, die Traumwelt Muu zu erobern, wurde aber von den Zwillingen Poki und Piki zur Strecke gebracht. Im Falle von *Super Mario Bros. 2* übernehmen Mario und seine Freunde diese Aufgabe, retten hier allerdings das Königreich Subcon vor der Unterwerfung.

TRIVIA:
Auch wenn Wart seit *Super Mario Bros. 2* nie wieder den Posten eines Endgegners übernahm, blieb dies nicht sein letzter Auftritt. So etwa trat er bei dem Remake *Super Mario Advance* und dem Satellaview-Spiel *BS Super Mario USA* wieder in Erscheinung. Sogar für einen Auftritt in *The Legend of Zelda: Link's Awakening* hat es gereicht. Hier bringt euch Wart mit zwei weiteren Kröten im Dreier-Chor einen nützlichen Song bei!

WERDET N-ZONE-PRAKTIKANT!

Biz Ihr wolltet schon immer mal in den Redaktionsalltag schnuppern? Wir machen's möglich.

Braucht ihr noch ein Pflichtpraktikum für euer Studium? Möchtet ihr wissen, wie es hinter den Kulissen der N-ZONE abläuft und aktiv an der Umsetzung des Heftes mitwirken? Oder möchtet ihr in den Redakteursberuf reinschnuppern und das mit eurer Liebe zu Nintendo verbinden? Kennt ihr euch gut mit Nintendo-Spielen aus? Dann haben wir da was für euch, denn wir suchen Praktikanten, die das N-ZONE-Team tatkräftig unterstützen! Zu euren Aufgaben zählen das Verfassen von Texten, Aufnehmen von Videos, Erstellen von Screenshots, Testen von Spielen sowie diverse kleinere Unterstützungsaufgaben. Für nähere Infos zu Bewerbung, Vergütung und nötiger Qualifikation gebt ihr einfach folgende Adresse in euren Browser ein: http://to.pcgames.de/dY0eW.Gebt bei eurer Bewerbung auch direkt an, dass ihr zur N-ZONE möchtet, damit wir euch leichter zuordnen können.

BETHESDA BREMST REVIEWS

Biz Künftig erhalten alle Medienpartner erst kurz vor Release eine Testversion.

Der amerikanische Entwickler und Publisher Bethesda Softworks hat jüngst eine neue Politik bezüglich der Vergabe von Testmustern angekündigt. Wie das Unternehmen mitteilte, möchte man in Zukunft bei jedem selbstentwickelten Spiel erst einen Tag vor der Veröffentlichung Testversionen an die entsprechenden Medienpartner verschicken. Dies betrifft neben klassischen Magazinen wie der N-ZONE auch reine Online-Portale oder Youtuber. Bereits bei dem im Mai 2016 veröffentlichten Ego-Shooter *Doom* hatte Bethesda erst einen Tag vor Verkaufsstart Muster verschickt, was schnell Spekulationen über die Qualität des Endprodukts nach sich zog. Als Grund verwies Bethesda hier auf den Online-Multiplayer, dessen Server erst am Release-Tag vollständig hochgefahren wurde. Ein Argument, welches man beim kommenden *Dishonored 2* als Einzelspielertitel nicht vorbringen können wird. Sollte Bethesda künftig Spiele für Switch entwickeln, werdet ihr auf einen Test in der N-ZONE vielleicht etwas länger warten müssen.

DRAGON QUEST XI

3DS/Switch Unmittelbar vor dem Jahreswechsel gibt es neue Infos zu dem begehrten Rollenspiel.

Dragon Quest XI gehört neben der *Final Fantasy*-Reihe, beide aus dem Hause Square Enix, auch nach knapp 30 Jahren zu den populärsten RPG-Serien der Welt. Die im kommenden Jahr erscheinende 11. Episode der Reihe unterstreicht den langanhalten Erfolg deutlich. Schon länger ist bekannt, dass *Dragon Quest XI* nicht nur für die Playstation 4, sondern auch auf 3DS und Switch erscheinen wird. Damit die Gemüter bis 2017 nicht überkochen, hat Square Enix bekanntgegeben, am 29. Dezember einen speziellen *Dragon Quest*-Event zu veranstalten. Auf der Tagesordnung steht dabei aber mehr als nur reine Information über das neue Spiel. Für den Event haben sich auch altbekannte, mit der Serie eng verwandte Gesichter angekündigt, etwa der Serienschöpfer Yuji Horii oder Komponist Koichi Sugiyama. Ebenfalls vor Ort sein wird der Schauspieler und Sänger Takayuki Yamada, der schon einem Charakter in *Dragon Quest Heroes 2* seine Stimme lieh.

SEGA EROBERT BRASILIEN

Biz Zumindest unfreiwillig, da Bootleg-Konsolen in Südamerika Hochkonjunktur haben.

Alte Videospielsysteme neu auflegen scheint aktuell im Trend zu sein. Ein Beweis hierfür lässt sich am Erfolg des Nintendo Mini Classic: NES an (lest unseren Test ab Seite 42) erkennen, wo schon kurz nach der Ankündigung die Vorbestellungen durchs Dach rauschten. Ganz neu ist dieses Phänomen aber nicht, denn schon seit Jahren machen zwielichtige Firmen bares Geschäft mit nachgemachten Retro-Konsolen. Ein besonders dreistes Exemplar ist jetzt in Brasilien aufgetaucht. Dort hat jüngst die Firma Tectoy eine sogenannte Mega Drive Limited Edition auf den Markt gebracht. Illegale Bootlegs von Segas klassischer Konsole gab es zwar schon öfters, doch selten sahen sie dem Original optisch so ähnlich wie die Kopie von Tectoy. Auf der Konsole befinden sich 22 vorinstallierte Spiele, zudem werden auch Originalmodule unterstützt. Für so manchen Brasilianer könnte es die erste Gelegenheit sein, mit Sonic und Co. in Berührung zu kommen. Viele Konsolen erscheinen erst etliche Jahre später auf dem südamerikanischen Markt, Brasilien verlangt zudem noch hohe Einfuhrsteuern. Die Playstation 3 etwa war dort eine sehr lange Zeit lang nur für umgerechnet 1000 Euro zu erwerben – viel zu viel Geld für das brasilianische Standardgehalt. Ein Grund, warum sich Nintendo 2015 offiziell aus dem Land des Zuckerhuts verabschiedet hat.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

921: Eine Besonderheit der *Game & Watch*-Version von *Balloon Fight* stellt der zusätzliche Plastiküberzug dar, den man auf den LCD-Bildschirm des Handhelds legen konnte. Dadurch wurden mehr Detailgrad und Tiefe erreicht und ein zusätzlicher Berg im Hintergrund verschönerte die Szenerie.

922: *Kid Icarus: Von Mythen und Monstern* für den Game Boy erschien nie in Japan, erst als 3DS-Download im eShop. Deshalb zählt das Spiel nicht zum Canon. Alle Ereignisse dieses Spiels, ebenso die Figuren und Melodien, werden in *Uprising* einfach ignoriert.

923: Wartet man bei *Luigi's Mansion* im Controller-Konfigurationsmenü genau dreieinhalb Minuten lang ohne Eingabe, so kann man die in vielen Titeln gut versteckte Totakas Song-Musik hören.

924: *Super Mario Maker* sollte ursprünglich ein Nachfolger von *Mario Paint* für das SNES werden. Das erklärt auch das ähnliche Interface und wiederkehrende Sounds, Symbole und Figuren.

925: Wartet man nach dem Besiegen eines Bossgegners in *New Super Mario Bros. U* 30 Sekunden regungslos an einer Stelle, so erscheint der diebische Halunke Mopsie und schnappt dem Spieler die Beute vor der Nase weg. Da heißt es also schnell zugreifen!

926: Sieht man sich den Unter- beziehungsweise Hintergrund der Strecke Regenbogen-Boulevard in *Mario Kart: Double Dash!!* genauer an, so erkennt man, dass man sich über den Dächern von Pilz-City befindet, einer anderen Strecke aus demselben Spiel.

927: Die japanische Verpackung des SNES- beziehungsweise Super-Famicom-Klassikers *Super Metroid* enthält einen lustigen Schreibfehler. Demnach ist das Spiel rund um unsere Weltraum-Ikone Samus Aran „Mede in Japan" anstatt „Made in Japan".

928: Man kann die eigentlich per Zufall ausgewählte Entwicklung von Evoli in *Pokémon Go* beeinflussen. So nennt man sein Evoli einfach „Pyro", wenn man ein Flamara erhalten möchte, „Rainer" für Aquana und „Sparky" für Blitza. Dies stellt eine Hommage an eine Anime-Episode der ersten *Pokémon*-Staffel dar, in der man auf Brüder trifft, welche die verschiedenen Evoli-Entwicklungen ihr Eigen nennen und eben auf die Namen Pyro, Rainer und Sparky hören.

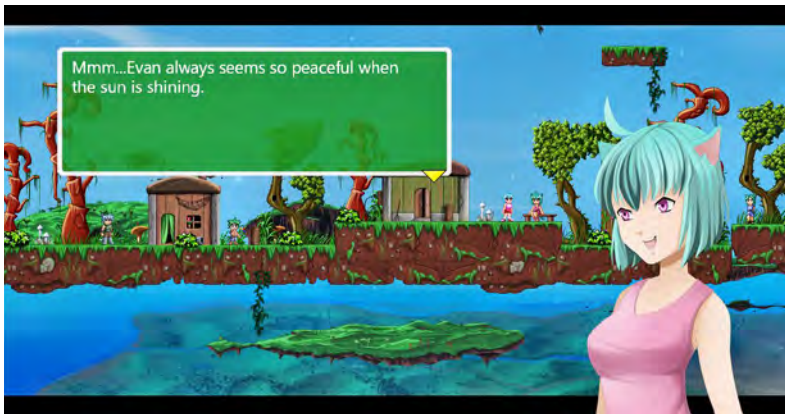
929: Der Protagonist aus dem *Pokémon Trading Card Game* hört auf den Namen Mark. Auch im zweiten Teil, welcher allerdings niemals außerhalb Japans erschienen ist, spielt er wieder die Hauptrolle, zusammen mit der neuen weiblichen Protagonistin Mint.

930: Einer der Meilensteine aus *Super Smash Bros. für Wii U* ist falsch übersetzt worden: so muss man angeblich mit einem personalisierten Wario den Klassischen Modus auf Schwierigkeit 5,5 oder höher meistern. Allerdings ist genau das Gegenteil der Fall: Wario darf für den Erhalt des Meilensteins NICHT personalisiert werden.

TWISTED FUSION

Wii U Das ausgefallene Kickstarter-Projekt *Twisted Fusion* ist endlich im eShop erhältlich.

Es ist so weit: Das Jump & Run-Abenteuer *Twisted Fusion* erschien nach drei Jahren Wartezeit am 3. November 2016 exklusiv für die Wii U. Das ambitionierte Kickstarter-Projekt hatten wir bereits in Ausgabe 05/14 erstmals unter die Lupe genommen – damals noch im Ungewissen darüber, ob sich der Titel mithilfe von Kickstarter finanzieren kann. Gelohnt hat sich das Warten aber: *Twisted Fusion* ist ein außergewöhnlicher Open-World-Plattformer, der versucht, die Features der Wii U bestmöglich in das Spiel zu integrieren. Ihr schlüpft in die Haut der rothaarigen Heldin Cora, die mit zwei Wasserpistolen ausgerüstet die fantastische Welt Evan erkunden darf. Der Charakter kann jedoch beliebig oft gewechselt werden – ein Koop-Op-Modus mit bis zu fünf Spielern ist ebenfalls möglich. Für einen Test in dieser Ausgabe hat es zeitlich leider nicht mehr geklappt, doch schon im folgenden Monat werden wir uns für euch in die Welt von *Twisted Fusion* begeben.



PREISE FÜR NINTENDO

Biz Gleich drei Auszeichnungen konnte Nintendo in Frankfurt für sich beanspruchen.

Auf der Internationalen Buchmesse in Frankfurt wurden zwei Nintendo-Spiele mit drei renommierten Softwarepreisen gekürt. Der japanische Spielegigant erhielt für das 3DS-Rollenspiel *Yo-kai Watch* eine GIGA-Maus des Magazins „Eltern family". Bei dem 3DS-Titel taucht der Spieler in die Stadt von Lenzhausen ab. Diese wird von kleinen neckischen Yo-kai heimgesucht, die den Frieden der Stadt bedrohen. Als Spieler ist es eure Aufgabe, ihr Vertrauen zu gewinnen und gemeinsam deren Probleme zu lösen. Der familienfreundliche Nintendo-Titel *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* sahnt sogar gleich zwei Preise ab. Big N freute sich über eine GIGA-Maus in der Kategorie „Familie" und einen TOMMI. Das Spiel wurde besonders für seine Einfachheit von der unabhängigen Fachjury gelobt.

SNK HEISST JETZT WIEDER SNK

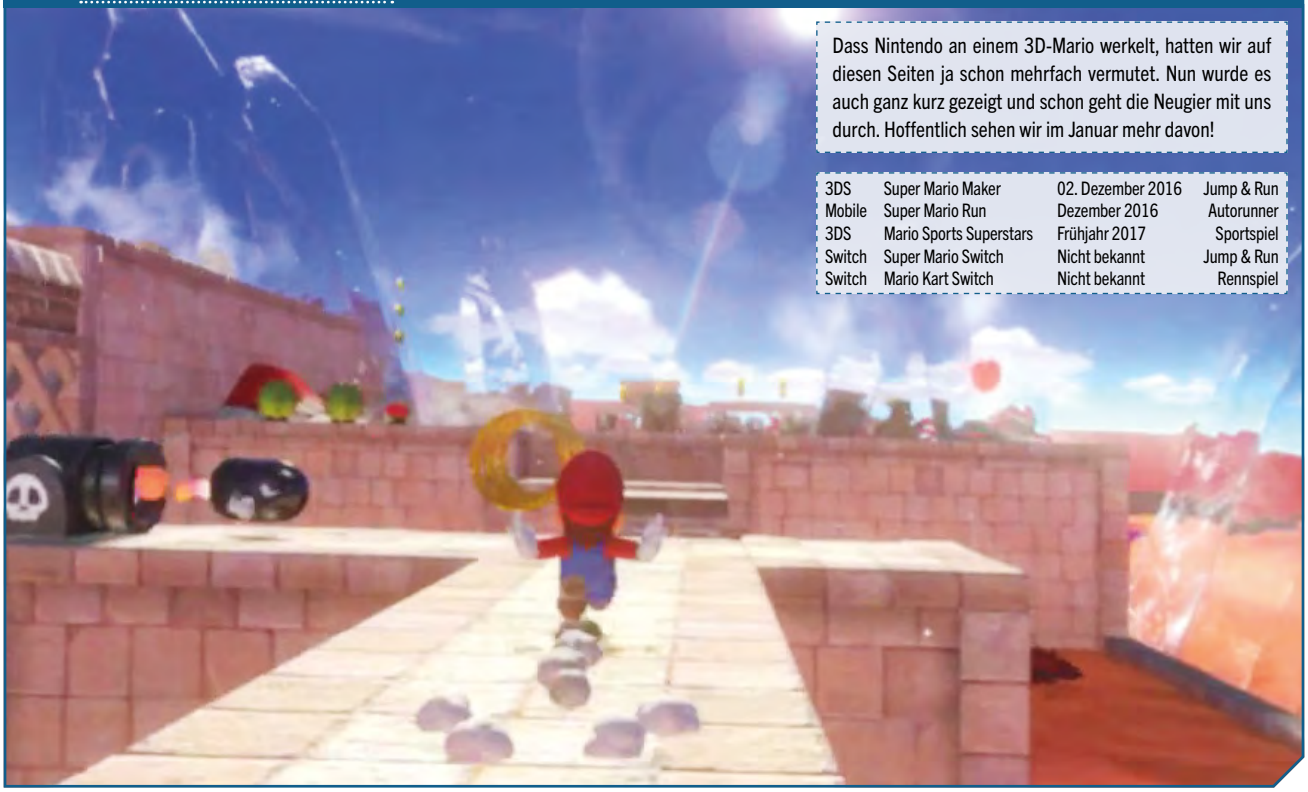
Biz Oder genauer gesagt: SNK Playmore kehrt zum alten Namen zurück. Auch die Spieleentwicklung soll wieder hochgefahren werden.

Schon vor einigen Monaten hat der japanische Publisher SNK Playmore angekündigt, umfangreiche Reformationen an der Unternehmensstruktur vorzunehmen. Anfang November hat man nun verlauten lassen, dass die Firma ab dem 1. Dezember wieder unter ihrem alten Namen SNK agieren werde. Das mag auf den ersten Blick kein großer Unterschied sein, ist im Falle von SNK aber von geschichtsträchtiger Bedeutung. In den frühen 1990ern gehörte der 1978 gegründete Konzern nämlich zu den führenden Konsolenherstellern und entwickelte viele auch heute noch bekannte Marken wie *Metal Slug* oder *The King of Fighters*. Als die Konsolenproduktion 2001 eingestellt wurde, musste sich der Entwickler allerdings auflösen. Um den Vertrieb der vielen Marken weiterhin aufrechtzuerhalten, gründete der SNK-Chef kurz darauf die Playmore Corporation. Bereits zwei Jahre später firmierte das Unternehmen wieder unter dem Namen SNK Playmore, war vom Glanz der alten Tage aber immer noch weit entfernt. Durch das Verwenden das alten Logos samt „The Future is Now"-Motto will sich SNK dem Licht aber wieder annähern. Einhergehen soll das natürlich auch mit den passenden Spielen, von denen es aber noch nichts zu sehen gab.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 SUPER MARIO (DIVERSE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016/2017



Dass Nintendo an einem 3D-Mario werkelt, hatten wir auf diesen Seiten ja schon mehrfach vermutet. Nun wurde es auch ganz kurz gezeigt und schon geht die Neugier mit uns durch. Hoffentlich sehen wir im Januar mehr davon!

3DS	Super Mario Maker	02. Dezember 2016	Jump & Run
Mobile	Super Mario Run	Dezember 2016	Autorunner
3DS	Mario Sports Superstars	Frühjahr 2017	Sportspiel
Switch	Super Mario Switch	Nicht bekannt	Jump & Run
Switch	Mario Kart Switch	Nicht bekannt	Rennspiel

2 ZELDA: BREATH OF THE WILD (Wii U/SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2017

Die schiere Menge an *Mario*-Spielen hat Zelda tatsächlich auf den zweiten Platz verdrängt. Doch wie lange?

3 POKÉMON SONNE & MOND (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 23. November 2016

Gerne hätte wir euch in dieser Ausgabe einen Test präsentiert, doch bis Redaktionsschluss lag uns keine Testversion vor.

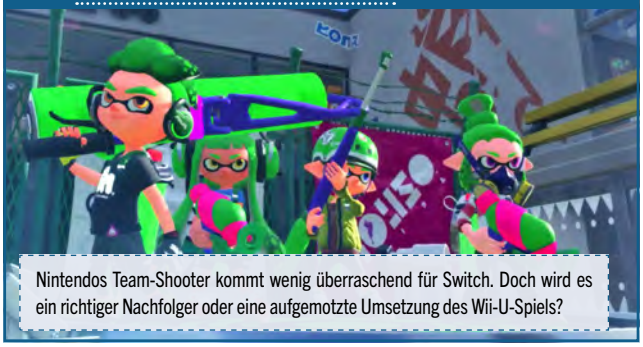
4 YO-KAI WATCH 2 (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Frühling 2017

Ganze 225 neue Yo-kai wird es im zweiten Teil geben. Damit sind es insgesamt doppelt so viele wie im ersten *Yo-kai Watch*!

5 SPLATOON (SWITCH)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** nicht bekannt



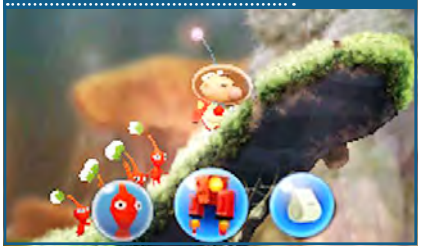
Nintendos Team-Shooter kommt wenig überraschend für Switch. Doch wird es ein richtiger Nachfolger oder eine aufgemotzte Umsetzung des Wii-U-Spiels?

6 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** 1. Quartal 2017

7 PIKMIN FÜR NINTENDO 3DS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 2017



8 DRAGON QUEST VIII (3DS)

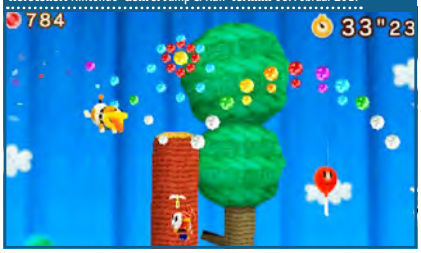
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 20. Januar 2017

9 ANIMAL CROSSING (MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** 1. Quartal 2017

10 POOCHY & YOSHI'S W. W. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 03. Februar 2017



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) SATURN

1 PAPER MARIO: COLOR SPLASH
Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/16
Spielspaß: 86%
Marios Papier-Abenteuer hält sich auch dieses Mal auf der Spitzenposition.

2	MINECRAFT Wii-U-EDITION	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: --%
3	SKYLANDERS IMAGINATORS	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/16 Spielspaß: 83%
4	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
5	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
6	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
8	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
9	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 73%
10	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 PAPER MARIO: COLOR SPLASH
Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/16
Spielspaß: 86%
Bei unseren Lesern steht der bunte Mario-Spaß diesen Monat ebenfalls an erster Stelle.

2	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD	Entwickler: Tantalus Media Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 88%
3	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
4	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
5	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
6	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	SKYLANDERS IMAGINATORS	Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/16 Spielspaß: 83%
9	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
10	MINECRAFT Wii-U-EDITION	Entwickler: Mojang/4J Studios Hersteller: Mojang	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: --%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 MARIO PARTY STAR RUSH
Entwickler: Nd Cube
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/16
Spielspaß: 78%
Der Party-Spaß würfelt sich an allen anderen vorbei ganz nach oben.

2	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
3	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/11 Spielspaß: 90%
5	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
6	POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
7	DISNEY MAGICAL WORLD 2	Entwickler: Bandai Namco Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 70%
8	NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%
9	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
10	POKÉMON X UND Y	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 94%

TOP 10 LESER (3DS)

1 POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN
Entwickler: Game Freak
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/14
Spielspaß: 86%
An Pokémon kommt einfach nichts vorbei. Und bald gibt es den Nachfolger.

2	DRAGON QUEST VII: FRAGMENTE DER VERGANGENHEIT	Entwickler: Artep./Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/16 Spielspaß: 85%
3	FIRE EMBLEM FATES	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/16 Spielspaß: 90%
4	MONSTER HUNTER GENERATIONS	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/16 Spielspaß: 82%
5	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
6	MARIO PARTY STAR RUSH	Entwickler: Nd Cube Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/16 Spielspaß: 78%
7	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
8	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
9	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

21 SEITEN zur neuen Konsole

NINTENDO SWITCH

DIE HEIMKONSOLE ZUM MITNEHMEN

Hardware Das Warten hat endlich ein Ende! Nintendo hat seine neue Konsole der Öffentlichkeit vorgestellt und wir widmen uns auf den folgenden Seiten sämtlichen Infos und Spielen.

INHALTSVERZEICHNIS

Eine Konsole, viele Möglichkeiten....15
Der Joy-Con-Controller im Detail....16
Alles zum Tablet und der Docking Station....17
Was steckt unter der Haube?....17
Rückkehr der Module – was bedeutet das?....17
Breiter Drittthersteller-Support....18
Was wird Switch kosten?....18
Amiibo mit an Bord....18
Wie steht es mit Online-Diensten?....19
Trailer-Analyse: versteckte Details....19
Meinungen der Redaktion....20
Super Mario Switch....22
The Elder Scrolls 5: Skyrim....24
The Legend of Zelda: Breath of the Wild....26
Mario Kart (8?)....27
Splatoon....28
NBA 2K Switch....29
Ankündigungen und Gerüchte zu weiteren Spielen....30
Diese Spiele wünscht sich die Redaktion....34

Lange mussten wir warten, spekulieren und unsere Neugier mit Gerüchten unterfüttern, doch am 20. Oktober hat Nintendo nun endlich die Katze aus dem Sack gelassen! In einem etwa dreieinhalbminütigen Ankündigungstrailer präsentierte Nintendo seine neue Konsole namens Nintendo Switch der Öffentlichkeit, wobei sich das Video zunächst nur um das Grundkonzept dreht. Denn wie im Vorfeld gemunkelt wurde, handelt es sich bei Switch tatsächlich um eine Hybrid-Konsole, die sowohl daheim am TV als auch unterwegs benutzt werden kann. Laut Nintendo soll Switch die Leistung einer Heimkonsole mit der Mobilität eines Handhelds kombinieren und man wird ein und dasselbe Spiel sowohl daheim als auch unterwegs spielen können. Wenn man den Szenen im Trailer Glauben schenken kann, erfolgt der Wechsel zwischen TV- und Handheld-Modus sogar nahtlos und in Sekundenschnelle. Auch einige Spiele wurden bereits gezeigt, darunter ein brandneues 3D-*Mario*! Auf den folgenden Seiten beleuchten wir sämtliche bisher bekannte Features der Konsole und spekulieren über weitere Funktionen. Außerdem stellen wir euch die kommenden Spiele für Switch vor und geben natürlich unsere Meinung zu alledem zum Besten. Weitere Einzelheiten zu Switch will Nintendo übrigens bis zum nächsten Jahr noch unter Verschluss halten, erst im Rahmen eines großen Presse-Events am 13. Januar 2017 in Japan will Big N die Ankündigungs-Schleusen öffnen.

Viktor Eippert

EINE KONSOLE, VIELE MÖGLICHKEITEN

Der große Reiz an Nintendo Switch ist deren Vielseitigkeit. Egal ob daheim, unterwegs, alleine oder mit Freunden – Switch bietet für jede Situation eine Lösung.

Switch als Tablet

Dank eines an der Rückseite ausklappbaren Standfußes könnt ihr Switch auch aufstellen, die Joy-Cons abnehmen und je einen davon in jeder Hand halten, um zu spielen – ganz ohne Halterung. Also so ähnlich wie mit einer Wii FB und einem Nunchuck. In aufgestellter Form wird sich Switch sicher auch super eignen, um Filme, Serien oder Youtube-Videos anzusehen. Außerdem sind wir absolut davon überzeugt, dass Switch über ein Touch-Display verfügen wird, weshalb sie sicherlich auch viele andere Funktionen üblicher Tablets draufhaben wird.

Switch als Heimkonsole

Im Wohnzimmer fungiert die Switch als Heimkonsole, indem ihr den Tablet-Part in die Docking Station der Switch versenkt, wodurch der Bildschirm des Tablets abgeschaltet wird und das Spiel auf dem an der Station angeschlossenen TV ausgegeben wird. Die beiden Joy-Con-Controller lassen sich dazu abnehmen und in die Joy-Con-Halterung stecken, was einen klassischen Controller ergibt. Alternativ kann auch ein Switch Pro Controller verwendet werden.

Switch als Handheld

In Bus und Bahn oder auf dem Bett und dem stillen Örtchen lässt sich Switch auch als Handheld nutzen. Einfach die Joy-Cons an die Seiten klipsen, das Gerät aus der Station ziehen und los geht's. Das Ergebnis könnt ihr euch wie eine schlankere, moderne Version des Wii U GamePads vorstellen, das ihr überall nutzen könnt. Fraglich ist, wie lange der Akku halten wird, da Switch auch unterwegs eine Heimkonsolen-Spielerfahrung bieten soll, was natürlich viel Leistung erfordert. Gerüchten zufolge soll der Akku deshalb nur wenige Stunden halten. Wir könnten uns aber gut vorstellen, dass das Anschließen einer Powerbank oder ähnlicher externer Akku-Lösungen möglich sein wird.

Mehrspieler unterwegs mit Switch

Dank ihrer Portabilität, der vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten und dem Standfuß wird Switch viele Möglichkeiten für lokale Mehrspieler bieten. Im Ankündigungstrailer wurde bereits gezeigt, dass man sowohl zu zweit an einer Switch im Splitscreen spielen kann als auch zu viert an zwei Switch-Geräten im lokalen Mehrspieler-Modus. Auch zu viert mit vier Switch-Konsolen und Pro Controllern (oder sicher auch mit Joy-Cons mit Halterung) kann man gegeneinander antreten. Wie komfortabel es letztlich ist, auf dem vergleichsweise kleinen Bildschirm im Splitscreen und den sehr kleinen Joy-Cons in ihrer waagrechten Position zu spielen, muss sich aber erst zeigen, sobald wir es selbst ausprobieren.

DIE JOY-CON-CONTROLLER IM DETAIL

Zur Transformer-Konsole gibt es auch passende Transformer-Controller, die viele Zwecke erfüllen.

Joy-Con-Halterung

Die Halterung dient als Verbindungsstück der beiden Seitenteile, wodurch ein Controller entsteht. Die LED-Anzeige dient allem Anschein nach dazu, um klarzustellen, welcher Spieler mit der Halterung angemeldet ist (analog zur Wii-FB). Wir vermuten außerdem, dass die Halterung noch weitere Funktionen hat, die Nintendo bisher noch für sich behält – eine NFC-Funktion für Amiibo zum Beispiel.

Schultertasten

Wie es sich für eine moderne Konsole gehört, bieten die Joy-Cons je zwei richtige Schultertasten. Bleibt nur noch die Frage, ob es sich bei den hinteren Tasten um analoge oder digitale Trigger handelt.

Plus und Minus

Wie bei Wii und Wii U werden die Plus- und Minus-Tasten zweifelsfrei wieder für Zusatzfunktionen wie das Pausieren des Spiels zuständig sein. Nettes Detail: Die Tasten sind diesmal wie ein kleines Plus- und ein kleines Minus-Zeichen geformt.

Analog-Sticks

Die Zeiten, in denen wir unterwegs mit nur einem Schiebepad spielen mussten, sind mit Switch glücklicherweise vorbei. Endlich gibt es auch unterwegs zwei richtige Analog-Sticks. Unklar ist derzeit nur, ob sie auch drückbar sind.

Home-Button

Bei der Home-Taste dürfte alles beim Alten bleiben. Ein Druck darauf wird folglich das Hauptmenü der Konsole öffnen.

Social-Button

Der einzige Button, dessen Funktion bisher noch unklar ist. Gerüchten zufolge soll es sich dabei um eine Art Social- oder Share-Button handeln, mit dem man Bilder und Videos direkt auf Twitter, Facebook, Youtube und ins Miiverse hochladen kann.

Pfeiltasten

Anstelle eines Digipads befinden sich diesmal separate Pfeiltasten ähnlich den C-Buttons des N64 auf dem linken Joy-Con. Notwendig ist das, damit beide Joy-Cons in der waagrechten Haltung vier Face-Buttons bieten und so beide Spieler die gleichen Möglichkeiten haben.

Joy-Con links & Joy-Con rechts

Die beiden Controller-Seitenteile können sowohl direkt am Tablet angeschlossen werden als auch an der Joy-Con-Halterung (um somit einen klassischen Controller zu simulieren), separat senkrecht in jeder Hand gehalten werden oder waagrecht gedreht und für Mehrspieler-Zwecke von zwei Spielern benutzt werden.

Nimmt man die Joy-Cons ab, können diese auch waagrecht benutzt werden – etwa für Mehrspieler-Zwecke. Komfotabel sieht das aber nicht gerade aus.

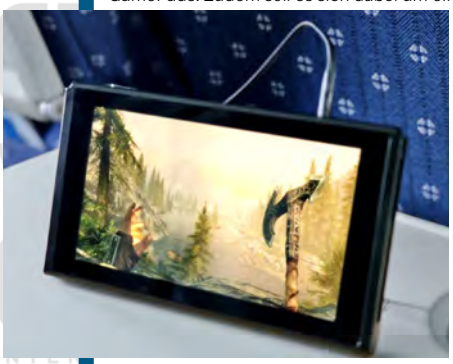
Im Ankündigungsvideo wurde auch der Switch Pro Controller gezeigt. Er verfügt über sämtliche Buttons der Joy-Con-Variante, hat aber ein klassisches Digipad.

ALLES ZUM TABLET UND DER DOCKING STATION

Nintendos neue Hybrid-Konsole besteht aus zwei Teilen – und das sind ihre Funktionen:

Nintendo Switch Tablet

Das Tablet ist das Herzstück von Nintendo Switch und somit die eigentliche Konsole, die sich hinter Switch verbirgt. Hier werden die Spiel-Module eingesteckt und im Tablet befindet sich auch der interne Speicher für Installationen und Ähnliches. Laut Nintendos offizieller Angabe ist ein helles HD-Display verbaut, wobei keine genaueren Angaben gemacht wurden. Mehreren Gerüchten zufolge soll das Display eine native Auflösung von 720p bieten (die gleiche Auflösung hat der Großteil der von Nintendo entwickelten Wii-U-Spiele) und soll genau die gleichen Maße haben wie der Bildschirm des Wii U GamePads. Zudem soll es sich dabei um ein 10-Punkt-Multi-Touch-Display handeln, was die gleichen Gesten- und Wisch-Funktionen wie bei modernen Smartphones ermöglichen würde. Zwar hält sich Nintendo diesbezüglich noch bedeckt, wir halten das aber für extrem wahrscheinlich.



Immerhin würde ein Tablet-Gerät ohne Touch heutzutage komplett am Markt vorbeigehen und außerdem wären VC-Umsetzungen von DS-, 3DS- und Wii-U-Spielen ohne Touch-Display praktisch undenkbar.

Nintendo Switch Station

Offiziell bekannt sind bisher nur folgende Dinge: Wenn man das Tablet in die Station legt, wird das Bild auf dem TV-Gerät ausgegeben und das Tablet wird aufgeladen. Davon abgesehen sieht man im Trailer zwei USB-Anschlüsse an der Seite und ein Anzeigelämpchen, das leuchtet, wenn Switch im Dock-Modus ist. Ob das Dock die Leistung von Switch in irgendeiner Weise erhöht, damit Spiele im TV-Modus mehr Power haben, ist bisher noch völlig unklar. Sehr wahrscheinlich ist dagegen, dass die Spiele im gedockten Zustand zumindest auf 1080p hochskaliert werden.

RÜCKKEHR DER MODULE – WAS BEDEUTET DAS?

Nintendo verabschiedet sich von Spiele-Discs und kehrt mit Switch zu Modulen zurück. Und das kann durchaus Vorteile mit sich bringen.

Im Vorfeld wurde bereits gemunkelt, nun ist es bestätigt: Nintendos neue Konsole setzt tatsächlich auf Cartridges wie zuvor etwa beim 3DS. Das ergibt auch Sinn, schließlich wäre ein Disc-Laufwerk bei einem Tablet problematisch und würde zudem viel Platz einnehmen. Module sprechen für geringe Ladezeiten für Switch-Spiele, fassen normalerweise aber auch weniger Daten im Vergleich zu Blu-ray-Discs, was eine Einschränkung für Entwickler bedeuten könnte. Außerdem ist somit klar, dass eine physische Abwärtskompatibilität zu Wii-U-Spielen somit unmöglich ist, da es keine Möglichkeit gibt, die Discs mit Switch auszulesen. Ferner unterscheiden sich die Switch-Module in ihrer Größe von denen des 3DS, was auch hier eine Abwärtskompatibilität zumindest unwahrscheinlich macht. Ein Vorteil besteht wiederum darin, dass man die Spielkarten ebenso wie beim 3DS leicht verstauen kann und so unterwegs verschiedene Spiele zur Auswahl hat.

WAS STECKT UNTER DER HAUBE?

Setzt Nintendo mit Switch erneut auf eine technisch rückständige Konsole oder steckt diesmal mehr Power im Gehäuse?

Da Nintendo Switch zwar eine Heimkonsole ist, gleichzeitig aber jederzeit portabel genutzt werden kann, stellt sich nun natürlich die Frage nach der verbauten Technik. Exakte Details zum Innenleben möchten die Ingenieure von Big N bisher noch nicht preisgeben. Und trotzdem gibt es Grund zur Hoffnung, dass Nintendo mit Switch diesmal womöglich nicht meilenweit hinter der Konsolen-Konkurrenz von Sony und Microsoft zurückliegt. Denn der bekannte Grafikkarten-Hersteller Nvidia hat offiziell bestätigt, dass er für den Grafikchip der Switch verantwortlich ist und es sich dabei um eine individuelle Variante des Tegra-Prozessors handelt. Darüber hinaus liefert Nvidia dazu passende Entwicklersoftware und Schnittstellenprogrammierung, was Portierungen von anderen Konsolen und dem PC erleichtern wird. Wie stark Switch letztlich ist, hängt natürlich auch vom verbauten Hauptprozessor sowie vom Arbeitsspeicher ab, den Entwickler zur Verfügung haben werden. Dass sowohl *The Elder Scrolls 5: Skyrim* als auch *NBA 2k* bereits im ersten Trailer gezeigt wurden, lässt jedoch darauf schließen, dass Switch durchaus in der Lage sein wird, moderne AAA-Spiele umzusetzen. Einem angeblichen Leak von Emily Rogers von Anfang September zufolge soll Switch in puncto reiner Rechenpower trotzdem nicht mit PS4 und Xbox One mithalten können. Da sich andere Aspekte dieses Leaks mit der Enthüllung von Switch nun bewahrheitet haben, könnte an dieser Aussage etwas dran sein. Die Wii U dürfte Switch in Sachen Leistung aber garantiert in den Schatten stellen.

BREITER DRITTHERSTELLER-SUPPORT

Wird Nintendo wieder beinahe komplett alleine für das Spieleangebot auf der neuen Konsole verantwortlich sein oder packen die Dritthersteller diesmal länger mit an? Wir checken die bisherigen Fakten.

Eines der größten Probleme der Wii U war die sehr schnell schwindende Unterstützung der Dritthersteller. Während zum Launch und im ersten Jahr zwar noch viele Blockbuster wie *Batman: Arkham City: Armored Edition, Call of Duty: Black Ops 2* oder *Asssassin's Creed 4: Black Flag* für Nintendos bisherige Heimkonsole erschienen, zogen sich so gut wie alle Dritthersteller nach 2013 zurück und entwickelten nur noch für PS4, Xbox One und PC. Da sich Nintendo dieses Problems bewusst ist, wurde bereits eine umfangreiche Liste an Publishern und Entwicklern veröffentlicht, die bereits für Switch entwickeln. Das ist zwar keine Garantie, dass Switch anders als die Wii U über Jahre hinweg mit Spielen von Drittherstellern versorgt wird, nichtsdestotrotz sind wir hoffnungsvoll, denn die Vorzeichen sind diesmal deutlich besser. Erstens wurden direkt im allerersten Enthüllungsvideo mit *Skyrim* und *NBA 2k* zwei große Dritthersteller-Marken gezeigt. Gerade Bethesdas Unterstützung ist dabei sehr überraschend, da die *Skyrim*-Macher Nintendo-Konsolen bisher beinahe komplett gemieden haben. Zweitens ist die Liste an Partnern um ein Vielfaches größer als seinerzeit bei der Ankündigung der Wii U. Drittens sind dieses Mal auch diverse Entwickler von Beginn an mit an Bord, die man normalerweise nicht erwartet hätte. Die *Dark Souls*-Macher From Software etwa, Nippon Ichi Software (*Disgaea*-Reihe), Spike Chunsoft (*Danganronpa*-Reihe) oder Arc System Works (*Guilty Gear*-Reihe). Und zu guter Letzt spricht für einen guten Dritthersteller-Support, dass Switch die Unreal Engine 4 unterstützen wird, die sehr vielen Entwicklern als Basis dient.

WAS WIRD SWITCH KOSTEN?

Erwartet uns ein tiefer Preis wie damals bei der Wii oder wird erneut ein saftiger Obolus wie bei der Wii U fällig werden?

Was Nintendos neue Konsole genau kosten soll, wollen die Japaner erst beim Januar-Event verraten. Nichtsdestotrotz hat Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima jüngst bei einem Investorentreffen Ende Oktober verkündet, dass man Switch nicht mit Verlust verkaufen würde. Dennoch will man bei Nintendo aber auf die Bedürfnisse und Wünsche der Kunden hören. Nach dem Verkaufsflop der Wii U sind wir uns sicher, dass wir diesmal mit einem tieferen Preis im Bereich zwischen 200 und 300 Euro rechnen können. Einfluss auf den Preis wird natürlich auch der Umstand nehmen, welche Bundles es zum Start geben und was darin enthalten sein wird. Hier rechnen wir fest damit, dass die Joy-Con-Halterung in jedem Paket enthalten sein wird, der Switch Pro Controller jedoch garantiert separat erhältlich sein wird. Übrigens gab Kimishima auch eine Verkaufsprognose von zwei Millionen Switch-Konsolen für den Launch-Monat März an.

AMIIBO SIND MIT AN BORD

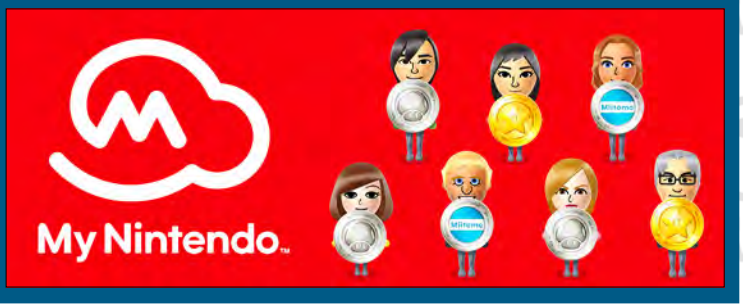
Der Ankündigungs-Trailer hat Amiibo-Support für Switch im Grunde bestätigt.

Angesichts des großen Wirbels, den Nintendo um seine NFC-Figuren und -Karten gemacht hat, ist sicherlich niemand überrascht, dass die Amiibo im Switch-Trailer bereits zu sehen waren. Man muss natürlich keinen Uni-Abschluss haben, um daraus zu schließen, dass die Figuren und Karten somit auch auf Switch zum Einsatz kommen werden. Alleine für *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* sind bereits acht *Zelda*-Figuren bestätigt. Die entscheidende Frage ist jedoch, ob die Figuren mit Switch umfangreichere Funktionen haben werden als derzeit noch für Wii U und 3DS, wo sie meist nur eine Gimmick-Funktion einnehmen oder optionale Inhalte wie Extra-Kostüme freischalten.

WIE STEHT ES MIT ONLINE-DIENSTEN?

Eines der größten Versäumnisse bei bisherigen Nintendo-Konsolen sind deren Online-Dienste. Ist mit Switch damit endlich Schluss?

Wir sagen es frei heraus: Mit Switch muss Nintendo mit seinen Online-Diensten endlich auf die modernen Standards der Konkurrenz aufschließen! Was für Online-Dienste Switch bieten wird und wie diese funktionieren, wurde im Enthüllungs-Trailer komplett außen vor gelassen. Dass der im März gestartete My-Nintendo-Dienst mit der neuen Konsole kompatibel ist, wurde aber bereits im Vorfeld bestätigt. Wir gehen schwer davon aus, dass My Nintendo bei Switch als Account-System dienen wird, an das gekaufte Spiele im eShop geknüpft werden. Zeit wird's! Eine Rückkehr des Nintendo eShop und des Miiverse sind beide quasi garantiert – aber bitte mit ordentlichem Facelifting und vielen neuen Funktionen.



TRAILER-ANALYSE: VERSTECKTE DETAILS

In erster Linie diente der Ankündigungs-Trailer zu Nintendo Switch dazu, das vielseitige Hybrid-Konzept der Konsole zu demonstrieren. Bei näherer (und sehr häufiger) Betrachtung konnten wir jedoch noch weitere interessante Details zutage fördern!

Ladekabel für unterwegs

In einer Szene ist ganz kurz zu sehen, dass unten am Tablet ein Kabel eingesteckt ist. Wir sind uns sicher, dass es ein Ladekabel ist, mit dem man Switch auch ohne die Docking-Station mit Strom versorgen kann. Gerüchten zufolge soll es sich dabei um ein USB-C-Ladekabel handeln, was ein schnelles Aufladen der Konsole ermöglichen würde.

Infrarot-Panel

Jetzt wird es schon spannender. Auf der Dachszene ist in einem sehr kurzen Moment an der Unterseite des rechten Joy-Con ein kleines schwarzes Panel zu sehen, das extrem an den Infrarot-Pointer der Wii-Fernbedienung erinnert. Sofern das stimmt, könnte Switch ebenso wie die Wii und die Wii U Bewegungssteuerung unterstützen.

SD-Karten-Slot

Nanu, was ist das denn für ein Pfeilsymbol hinter dem Standfuß? Und eine Öffnung ist direkt unter dem Pfeil auch noch. Das riecht verdächtig nach einem sehr gut verbauten Slot für SD-Speicherkarten, um den internen Speicher zu erweitern.

Stylus-Slot

Nicht weit vom versteckten SD-Karten-Slot ist eine weitere, deutlich schlankere Öffnung zu sehen. Wir könnten uns vorstellen, dass hier ein Stylus reinpasst, was wiederum verstärkt auf einen Touchscreen hindeutet.

Joy-Con-Aufsatz

Das wohl am besten gehütete Geheimnis des Trailers ist ebenfalls auf der Dachszene zu finden. Hier halten die beiden Frauen die Joy-Cons waagrecht, um miteinander zu spielen. So weit nichts Besonderes. Bei näherer Betrachtung stechen jedoch zusätzliche, kleine Schulterbuttons ins Auge, die da eigentlich nicht sein dürften. Ausgehend von der Position des Analogsticks und der Buttons auf dem Joy-Con der linken Spielerin, muss es sich bei der Seite mit diesen kuriosen Tasten um die jeweilige Innenseite der beiden Joy-Cons handeln. Vergleicht man diese jedoch mit anderen Bildern und dem offiziellen Pressematerial, hat diese Seite sowohl keine hervorstehenden Buttons als auch keine abgerundeten Ecken. Zudem wirken die beiden Joy-Cons deutlich tiefer als in den anderen Szenen, wo sie waagrecht gehalten werden, und der äußere Teil mit den besagten Schultertasten darauf ist nicht grau wie die Joy-Cons, sondern schwarz. Wir vermuten daher, dass es sich hier um einen Aufsatz handelt, den man an die Innenseite des Joy-Con klipst, um so einerseits die zusätzlichen Tasten zu ermöglichen und andererseits den Haltekomfort der Joy-Cons zu erhöhen, da diese größer sind und abgerundete Ecken haben. Bestärkt wird unser Verdacht durch eine Aussage von Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima, der in einem Interview sagte, dass man weiteres Zubehör in petto habe, das man an den Kern von Switch anbringen kann.

UNSERE MEINUNGEN ZU DER NEUEN KONSOLE

VIKTOR EIPPERT

„Ich werde mir Switch auf jeden Fall holen. Beim richtigen Preis sogar zum Launch!“

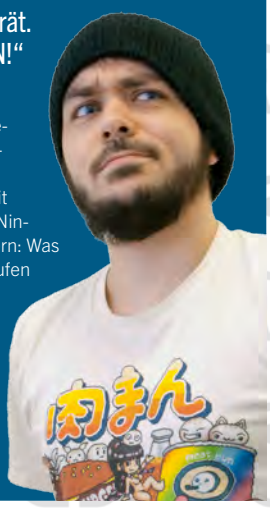
Das Grundkonzept von Switch hat mich auf Anhieb überzeugt: Ich werde mir die Konsole holen. Fragt sich nur noch, wann. Allein die Möglichkeit, *Zelda: Breath of the Wild* oder andere große Heimkonsolen-Spiele einfach mittendrin direkt mitnehmen zu können und unterwegs nahtlos weiterzuspielen, finde ich wahnsinnig verlockend. Außerdem ist die Aussicht darauf, in Zukunft sowohl Handheld-Reihen wie *Pokémon* oder *Fire Emblem* als auch Heimkonsolen-Spiele auf der gleichen Plattform zu haben, sehr spannend. Damit ich mit Switch vollends zufrieden bin, muss Nintendo aber noch diverse Aspekte richtig machen. Allen voran wünsche ich mir endlich mal eine moderne Online-Struktur mit allem, was heutzutage dazugehört.

LUKAS SCHMID

„Genau das, was sich alle erwartet haben, und dennoch einzigartig!“

Ich gebe es zu: Nintendo hätte einen Toaster mit angeschlossener Trockenhaube als neue Konsole vorstellen können und ich hätte trotzdem am Releasetag zugeschlagen. Ja, so viel Fanboy steckt trotz meines Redakteurs-Daseins immer noch in mir! Umso schöner, dass Switch wie ein wirklich verheißungsvolles Gerät aussieht. Das stilvolle Design, die durchdachten Einsatzmöglichkeiten, der neue Ansatz, der weg vom Versuch der letzten beiden Generationen geht, Gelegenheitsspieler als primäre Zielgruppe zu ergattern – all das sagt mir sehr zu. Hinzu kommen die wenigen angekündigten, aber fast durchweg spannenden Spiele. Jetzt müssen nur noch einige Fragen wie jene nach der Hardware-Power geklärt werden und ich bin glücklich!

MARCO CABIBBO



„Konsole und Handheld in einem Gerät. Wenn das einer hinkriegt, dann Big N!“

Matte Oberflächen, großer 720p-Bildschirm und ein in den Ohren wohlklingendes Klickgeräusch, wenn man die Joy-Con-Controller ansteckt: Das Design der Switch hat mir schon nach wenigen Minuten sofort zugesagt. Damit ich mir das Teil schon im März zulege, muss Nintendo aber erst noch wichtige Infos nachliefern: Was für Titel wird es in den ersten Monaten zu kaufen geben und wie schaut es mit dem Preis des Geräts aus? Wie bei jeder anderen Konsole auch wird der Erfolg der Switch überwiegend davon abhängig sein. Der erste Trailer hat schon mal die Lust der Käufer geweckt. Nun gilt es, die Core-Gamer auf der nächsten großen Präsentation Anfang Januar endgültig für sich zu gewinnen.

KATHARINA REUSS

„Beeindruckende Technik, überzeugen müssen mich aber die Spiele.“

Das Gamepad der Wii U war auch eine klasse Idee, die am Ende aber kaum genutzt wurde. In Sachen Switch sind noch zu viele Fragen offen, um mich restlos zu begeistern. In welche Hosentaschen soll denn dieses gigantische Display passen? Und wie lange läuft der Akku? Wie werden die Drittheristeller die Konsole unterstützen? Mario, Yoshi und Link kann ich seit jeher mitnehmen. Spiele wie *Skyrim* jedoch nicht – das wäre für viele ein Grund, die Konsole zu kaufen! Deshalb glaube ich, dass das Third-Party-Spieleangebot in dieser Hardware-Generation noch wichtiger für den Erfolg Nintendos wird. Dementsprechend blicke ich optimistisch-skeptisch dem Januar entgegen.

BENJAMIN KEGEL

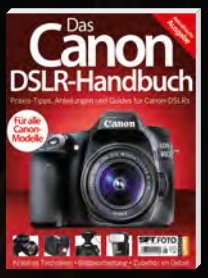
„Am liebsten würde ich direkt mal eines der Teile auseinanderschrauben …“

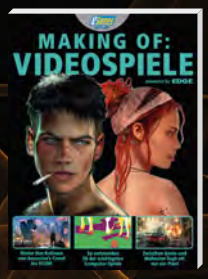
Jawoll. Genau auf so etwas hatte ich gehofft: ein perfektes Mittelding aus Innovation und traditionellen Werten. Freunde, schaut euch das gute Stück nur mal an – so etwas Elegantes und Modernes hat Nintendo nur selten produziert. Vor allem haben Marios Meister mit Switch aber eine Marktlücke für sich entdeckt: Es ist die einzige Spieleplattform, die sich komplett von Standortbegrenzungen befreit. PS4, Xbox One, Wii U, PC? Alles ortsgebunden. Handy, 3DS? Komplett mobil, zu Hause fehlt dann aber die Möglichkeit, den großen Bildschirm oder komfortablere Controller zu nutzen. Switch löst all diese Probleme – doppelte Spielekäufe Marke *Smash Bros.* werden dann auch unnötig.

computec MEDIA

EDITION

DIE AKTUELLEN PREMIUM-BOOKAZINES IM ÜBERBLICK





Bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

Goldene *Sonic*-Ringe und ein rotes Herz (rechts), wie man es aus *Super Mario 64* kennt. Das womöglich neue *Mario*-Spiel macht eindeutige Verweise auf frühere Titel der Serie.

SUPER MARIO SWITCH

Jump & Run Fünf Sekunden und der Welt stockt der Atem. Nintendo hat erste Spielszenen von Marios neuestem Jump & Run veröffentlicht.

Schaut genau hin: Oben links beim blauen Kreis, ganz weit hinten sowie auf der rechten Seite lassen sich so etwas wie Eisberge erkennen. Wir sind uns sehr sicher, dass diese sich auf das Gameplay des aktuellen Levels auswirken werden.

Kaum zu glauben, aber wahr: Mittlerweile ist es fast schon geschlagene drei Jahre her, seitdem sich Super Mario mit einem vollwertigen Jump&Run-Titel hat blicken lassen. Sieht man streng über den Hüpfspiel-Baukasten *Super Mario Maker* hinweg, sprang der Klempner mit seiner bunten Truppe aus dem Pilzkönigreich zuletzt in *Super Mario 3D World* von Röhre zu Röhre. Zwischenzeitlich blieb Nintendo natürlich nicht untätig, schickt Mario aber vermehrt auf den Sportplatz (*Mario Tennis: Ultra Smash* und *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016*) oder auf die Insel Prisma (*Paper Mario: Color Splash*). Sieht man dann auch noch über den iPhone-Ausflug *Super Mario Run* hinweg, blicken Jump&Run-Fans auf eine erschreckend lange Dürreperiode zurück.

Der Klempner ist zurück!

Dass Big N die große Stärke des Klempners nicht ewig außer Acht lassen wird, dürfte selbst Nintendo-Verweigerern vollkommen klar sein. Immerhin kann sich die Reihe seit Jahren am Markt behaupten und hat es immer wieder geschafft, dem Genre neue Impulse zu geben. Im Laufe der Jahre bestätigte sich allerdings mehr und mehr, dass der nächste große Auf-

Der erste Anlauf: Mario sprintet energisch auf das vor ihm liegende Dörfchen zu. Weiter hinten lässt sich neben einer Lichtsäule auch ein Vollmond erkennen.

Ungefähr während des zweiten von insgesamt drei Sprüngen tauchen links und rechts kleine Kakteen mit Sombrero auf.

Zum Abschluss liefert Mario wie üblich seinen bekannten Mehrfachsalto ab. Drüben beim Springbrunnen warten noch weitere NPCs auf dem Klempner.

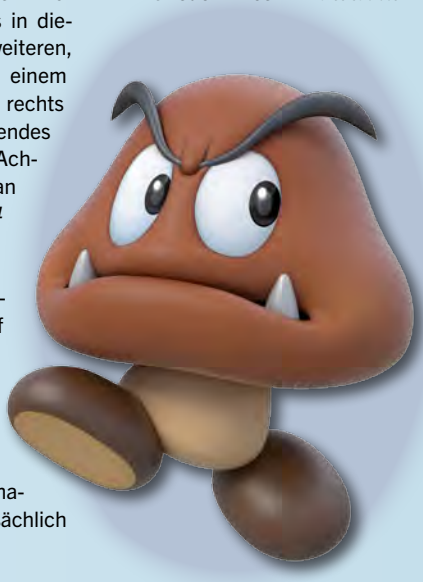
tritt von Mario erst auf Nintendos neuer Konsole stattfinden wird. Mit welchen besonderen Features das Spiel dann ausgestattet sein würde, lässt sich vor der Enthüllung kaum erahnen, da diese auch meist ihren Nutzen aus dem besonderen Gimmick der jeweiligen Konsole ziehen. Was die Switch jetzt im Groben drauf hat, wurde von Nintendo schon mal medienwirksam demonstriert. Fast schon der heimliche Star der Videopräsentation war jedoch ein namentlich noch nicht festgelegtes *Mario*-Jump&Run. Davon wurden nämlich mehrere Sekunden Gameplay gezeigt, aufgeteilt in zwei verschiedene Momentaufnahmen.

Pfefferkuchenmario

Bereits in der ersten Szene sah man unseren Lieblingsklempner in einer selbst für ihn doch recht ungewohnten Umgebung. Rotbrauner Bodenbelag, farbenfroh angemalte und mit einer mexikanisch angehauchten Architektur versehene Gebäude, tanzende Kakteen mit Sombrero: Mario hat es ganz eindeutig nach Mittelamerika verschlagen. Ob sich dieses Thema quer durch das gesamte Spiel ziehen wird oder wir hier nur eine von vielen unterschiedlichen Welten zu sehen bekamen, ist gegenwärtig noch völlig unklar. Auch der am Himmel klar zu erkennende und ziemlich groß dargestellte Vollmond lädt bereits jetzt zum Spekulieren ein. Eine deutlichere Sprache spricht da schon die Kameraführung des Spiels. Es darf fest davon ausgegangen werden, dass uns mit *Super Mario Switch* kein auf 2D-Gameplay basierendes Jump & Run bevorsteht. Viel eher deutet alles auf einen Vertreter der Marke *Super Mario Sunshine* oder sogar *Super Mario 64* hin. Um noch eine weitere Brücke zum N64-Meisterwerk zu schlagen, gab Mario in der kurzen Szene auch noch seinen ikonischen Dreifach-Sprung mit finalem Salto zum Besten.

Eisige Aussichten

Eine weitere Methode der sprunghaften Fortbewegung demonstrierte der Klempner in der nächsten Szene. Wer die Steuerung von *Super Mario 64* in- und auswendig kennt, dürfte mit Marios Weitsprung vertraut sein. Hierzu müsst ihr im Laufschritt die Duck-Taste drücken und unmittelbar darauf den Sprungknopf betätigen – genau diesen schwungvollen Hüpfer gab es auch im ersten Videomaterial des neuen Spiels zu sehen. Die bunten Gebäude gab es zwar nicht mehr zu sehen, dafür aber einen links abgefeuerten Kugelwilli, auf dessen glatter Oberfläche das Licht der hellen Sonnenstrahlen schimmerte. Neben dem Klempner und dem Projektil mit Gesicht gab es in dieser Szene noch einen weiteren, alten „Bekannten“. Auf einem Vorsprung weiter hinten rechts drehte sich ein rot leuchtendes Herzchen um die eigene Achse – genau so eins, wie man es aus *Super Mario 64* kennt. Vollkommen unklar hingegen ist der Sinn und Zweck der durchsichtigen Eisberge, die es auf der rechten Seite und im Hintergrund zu sehen gab – gerade im Hinblick darauf, dass Mario sich hier doch in einer schwül-heißen Klimazone aufhält. Sollte tatsächlich mehr dahinter stecken, gehen wir von einem fürs Gameplay wichtigen Feature aus. Von den spielerischen Möglichkeiten, die einem aufgrund der Fähigkeiten der Switch zur Verfügung stehen, haben wir noch gar nicht gesprochen. Und genau hier sind wir besonders gespannt darauf, was Nintendo so im Ärmel hat, um *Super Mario Switch* seine ganz eigene Persönlichkeit zu verleihen. Bei der Präsentation von Nintendo im Januar rechnen wir mit neuen Infos. **Marco Cabibbo**



MEINUNG
Marco Cabibbo

„Von roten Herzen und eisigen Bergen: Der Stoff, aus dem die Mario-Spiele sind!“

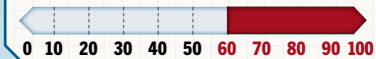
Als Videospieljournalist freut man sich immer über aussagekräftige Trailer, dick geschnürte Presskits und plauderfreudige Entwickler. Allerdings gehört es auch mal dazu, wenige Sekundenschnipsel zu analysieren und daraus einen gehaltvollen Artikel zu schnüren. Auch wenn es vom neuen *Mario*-Titel nur ein paar Szenen zu sehen gab, war selbst ich überrascht, wie viele Infos Nintendo schon zu dem Spiel preisgegeben hat. Allem Anschein nach haben sich die Entwickler stark von *Super Mario 64* und *Super Mario Sunshine* inspirieren lassen. Das Mexiko-Setting zieht sich höchstwahrscheinlich nicht durch das gesamte Spiel, doch unterstreicht es ganz klar den kreativen Charakter, mit dem die Serie seit jeher gesegnet ist. So wie alle Jahre wieder bin ich gespannt, was uns da aus Kyoto wohl erwarten wird.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Super Mario 3D World (Wii U)
Termin: Nich bekannt

Screen-Info: Viel gab das Material nicht her, doch sämtliche Bilder aus dem Switch-Trailer vermittelten schon mal einen guten Eindruck vom Spiel.

WERTUNGSTENDENZ



THE ELDER SCROLLS 5 SKYRIM

Rollenspiel Eines der erfolgreichsten Rollenspiele der letzten Jahre beehrt zum ersten Mal eine Nintendokonsole. Oder etwa doch nicht ...?

Fus Ro Dah, Pfeile im Knie und Eimer auf dem Kopf – dass *The Elder Scrolls 5: Skyrim* 2011 ein riesiger Erfolg für Publisher Bethesda war, ist wohl auch an eingeschworenen Nintendo-Jüngern nicht vorbeigegangen. Dennoch musste man auf Wii, Wii U, auf DS und 3DS auf das Rollenspiel verzichten. Der Nintendo-Abstinenz entsagt *Skyrim* in der nächsten Hardware-Generation, zumindest erweckt der Ankündigungstrailer der Switch diesen Anschein …

Skyrim in der Hosentasche

Skyrim auch unterwegs spielen? Nichts anderes haben sich viele Fans seit jeher gewünscht. Mit dem Handheld-Konsolen-Hybriden Switch scheint das bald möglich zu sein: Ein junger Mann stellt im Trailer den Handheld-Bildschirm auf und kontrolliert die Spielfigur per Contoller, während er sich im Flugzeugsitz zurücklehnt. Das Jauchzen der Rollenspielfreunde weltweit wurde jedoch jäh erstickt, als sowohl Nintendo wie auch Bethesda wenige Tage nach der Trailer-Veröffentlichung betonten, dass dieser keineswegs als Bestätigung eines Release auf Nintendo Switch zu verstehen sei, sondern lediglich das Konzept der neuen Konsole verdeutlichen solle. Also doch kein *Skyrim* in der Zukunft von Nintendo?

Einzigartig oder baugleich?

Auch, wenn die offizielle Bestätigung aussteht, ist es doch so gut wie sicher, dass *Skyrim* tatsächlich auf Nintendo Switch veröffentlicht wird. Gut möglich, dass Bethesda einfach nicht vom Re-

Die Special Edition von *Skyrim* bietet mehr Details, schärfere Optik und höhere Texturqualität im Vergleich zum Originalspiel aus dem Jahr 2011.

Als einsamer Wanderer unterwegs in Himmelsrand: Auf dem großen Fernsehbildschirm macht das natürlich mehr her als auf dem kleinen Display.

lease der Special Edition des Rollenspiels auf PC, Xbox One und PS4 ablenken wollte, der nur eine Woche nach Ankündigung der Switch-Konsole erfolgte. Außerdem besteht die Wahrscheinlichkeit, dass es sich bei der Ausgabe für Switch um eine Sonderedition handelt, die eventuell andere, an die Hardware angepasste Features bietet, und die gesondert beworben und anders benannt wird. Über die optische Qualität lässt sich angesichts der kurzen Szenen aus dem Trailer nur mutmaßen, ebenso wie über potenziellen Mod-Support, der bei der Special Edition auf PS4 und Xbox One erstmals von Usern programmierte Erweiterungen und Verbesserungen dem Konsolenpublikum zugänglich macht.

Erste Schritte in Himmelsrand

Trotz des gigantischen Erfolges von *Skyrim* ist sicherlich nicht jeder mit der Handlung und dem Spielprinzip des Abenteuers vertraut. Freiheit wird bei *The Elder Scrolls* seit jeher groß geschrieben; euer selbst erstellter Charakter wird nicht in ein starres Klassenkorsett geschnürt, sondern steigert seine Fähigkeiten ganz simpel, indem er sie einsetzt. Ein Axtkämpfer mit Händchen für Alchemie (also das Mischen von Tränken) ist ebenso denkbar wie ein zaubernder Ork oder ein Echsenmensch in Plattenrüstung. Im kalten Land Himmelsrand stehen euch zig Wege offen. Auf eigene Faust Hügelgräber erkunden? In einer der vier Gilden Karriere machen? Den virtuellen Partner für das Leben finden? Oder dem Ursprung der Legende um den sogenannten Drachengeborenen auf die Spur kommen? Die Wahl habt ihr. Dass gleichzeitig ein Bürgerkrieg das Land teilt, die dämonischen Daedra-Fürsten aus einer anderen Dimension Unruhe stiften und wilde Drachen Dörfer und Städte terrorisieren, sorgt für noch mehr Beschäftigungsmöglichkeiten im hohen Norden. Und da viele Quests eine Entscheidung erfordern und sich der Spielstil zwischen Schützen, Nahkämpfern, Magiern und Assassinen stark unterscheidet, hat man mit nur einem Charakter im Spiel längst nicht alles vom riesigen RPG gesehen. Klassisch wird *The Elder Scrolls* schon immer in der Egoperspektive gespielt, seit dem dritten Teil namens *Morrowind* steht optional eine Third-Person-Ansicht zur Wahl – die jedoch den Überblick erschwert und welche die veralteten, steifen Animationen des Helden preisgibt. In den Trailer-Szenen war ohnehin lediglich die bewährte Egoansicht zu sehen. Auch, wenn es sich bei *The Elder Scrolls 5: Skyrim* ohne Frage um ein gelungenes und erfolgreiches Rollenspiel handelt, so ist es doch Tatsache, dass der Titel bereits fünf Jahre auf dem Buckel hat. Wer *Sykrim* unbedingt spielen wollte, hat das inzwischen sicherlich erledigt – eben auf dem PC oder einer anderen Plattform. Die Fassung für Nintendo Switch sollte unbedingt einzigartige, neue Features bieten. Wahrscheinlich wissen wir im Januar mehr zum Thema, denn dann wird es endlich neue Infos geben.

Katharina Reuß

Wenn es das vor fünf Jahren gegeben hätte! Unterwegs einfach weiterspielen zu können war wohl der Traum vieler Fans des Rollenspiels.

Hier leider nur klein zu erkennen ist der Drache. Die riesigen, fliegenden Echsen gehören zu den stärkeren Gegnern im Spiel.

Von der Ohrwurm-Titelmelodie zum gehörnten Helm: *Skyrim* ist eine bekannte Marke auf dem Rollenspielmarkt.

MEINUNG
Katharina Reuß

„*Skyrim* ist ein tolles Spiel, aber wirklich alles andere als eine Neuheit."

Die Ankündigung von *The Elder Scrolls 6* im Switch-Trailer, ja, das wäre ein echter Coup gewesen. So zeigen sich Rollenspielfreunde milde erfreut, aber auch ein bisschen gleichgültig, denn die Fans der Reihe haben in den letzten Jahren Millionen Stunden in Himmelsrand versenkt und kennen das Abenteuer in- und auswendig. Ob es eine große Zielgruppe gibt, die auf westliche RPGs steht, mit *The Elder Scrolls* aber bislang keinen Berührungspunkt hatte, da sie nur Nintendo-Hardware besitzt, das vermag ich nicht zu beurteilen. *Skyrim* auch unterwegs spielen zu können ist auf jeden Fall eine richtig tolle Sache – aber auch das hätte mich vor fünf Jahren mehr begeistert.

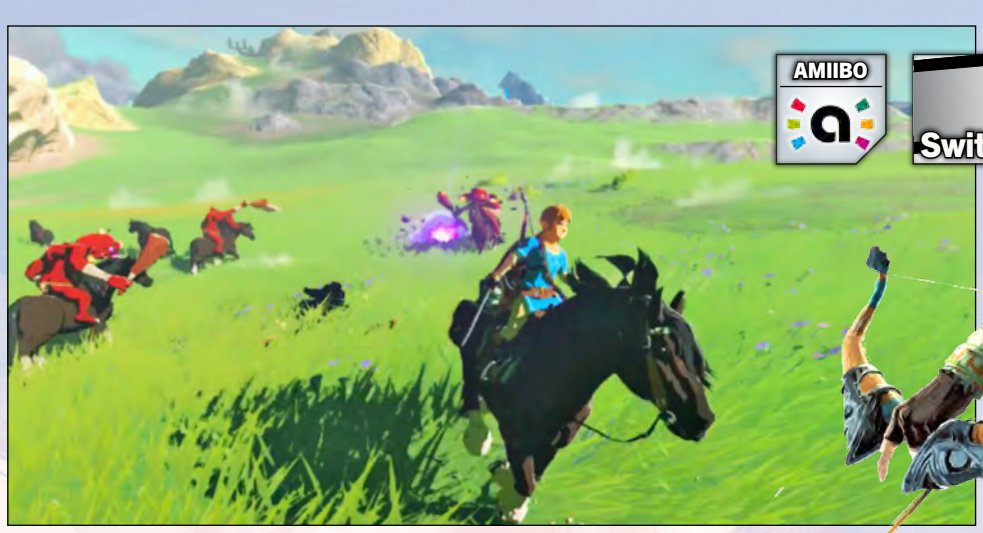
INFOS

Hersteller: Bethesda
Entwickler: Bethesda
Alternative: Xenoblade Chronicles X
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Die Screenshots stammen aus der PC-Fassung von *Skyrim*, die Nintendo-Switch-Bilder aus dem Ankündigungstrailer der Konsole.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Wie in *Twilight Princess* wird es möglich sein, Gegner vom Pferd aus mit Schwert und Bogen zu attackieren.

THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Wii U

Rollenspiel Das gefühlt unendliche Warten neigt sich dem Ende zu: In wenigen Monaten erscheint das neue *Zelda* endlich für Wii U und für Nintendos Neue, Switch!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Hübscher als auf Wii U und für unterwegs – ja ist denn schon Weihnachten?!“

Beziehungsweise: Wann ist Weihnachten endlich vorbei? Ich kann es nämlich kaum noch erwarten, *Breath of the Wild* (voraussichtlich im März) endlich in meine Switch schieben zu können. Die Wii-U-Fassung werde ich wohl, abseits meiner Beschäftigung damit für die N-ZONE, außen vor lassen, denn das wenige Material, das während des Switch-Ankündigungstrailers aus dem Spiel gezeigt wurde, sieht doch einen ganzen Zacken hübscher aus. Die einzige Sorge, die bleibt, ist, dass Nintendo sich mit dem gewaltigen Open-World-Abenteuer übernimmt und das gewohnt geniale *Zelda*-Gefühl auf der Strecke bleibt. Nach meinen bisherigen Anspiel-Erfahrungen gehe ich davon aber nicht aus.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Termin: 2017

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt aus dem Ankündigungstrailer der Switch. Entsprechend schlecht ist die Qualität – das fertige Spiel sieht natürlich besser aus.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Die Menge an neuen Infos zu *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, welche im Rahmen der Switch-Ankündigung gezeigt wurde, war überschaubar – angesichts der Tatsache, dass wir inzwischen schon eine gefühlte Ewigkeit auf den Titel warten und noch immer kein definitives Veröffentlichungsdatum verraten bekommen haben, saugen wir aber jedes Fitzelchen mit großer Freude auf! In den kurzen Video-Sequenzen zu sehen: Link, der vom Rücken seiner treuen Stute Epona aus auf einer sattgrünen Wiese allerlei Moblins mit dem Schwert Saures gibt. Das wurde so ähnlich bereits in den frühen Gameplay-Videos des Spiels gezeigt und das kennt man auch schon aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, wo Kämpfe zu Pferd ein prominentes neues Spiele-Feature darstellten. Außerdem sieht man – wie in allen bisherigen Videos und Demos zum Spiel – den diesmal nicht grün bemützten Protagonisten gegen einen riesigen Moblin in schicken Shorts antreten. Sehr beeindruckend: Bevor Link sich in diese Schlacht begibt, segelt er mit seinem Segeltuch erst auf den Gegner zu, klappt es ein und verpasst dem Fettwanst dank Zeitlupen-Funktion aus luftiger Höhe einen Pfeil mitten auf die Plauze. Danach erst richtet sich der Fiesling auf und Link stellt sich ihm ganz klassisch mit Schwert und Schild entgegen. Das ist vor allem deswegen beeindruckend, da es ein weiterer Beweis dafür ist, wie viele verschiedene Herangehensweisen das Abenteuer bereithalten wird – auch abseits der Kämpfe.

Ruckelige Switch-Schönheit

So kurz das gezeigte Material auch ist, eines wird deutlich: Wo *Twilight Princess* für Gamecube und Wii de facto identisch aussahen, wird es zwischen der Wii-U- und der Switch-Fassung von *Breath of the Wild* eindeutig sichtbare Unterschiede geben. Die Farben auf Nintendos Neuer sind satter, die Texturen schärfer und zumindest bisher können wir die Treppchenbildung, welche in der Demo der E3 und der Gamescom recht auffällig war, nicht ausmachen. Lediglich die anscheinend relativ geringe Bildrate in der zweiten Szene des Switch-Trailers bereitet uns noch ein wenig Bedenken. So oder so erwarten wir uns aber Großes! **Lukas Schmid**

Ist dieser riesige Geselle mit dem Großen Moblin aus *The Legend of Zelda: Link's Awakening* verwandt? Zumindest sieht er diesem Mini-Boss ziemlich ähnlich!

Yoshi Circuit war in *Mario Kart 8* nur als DLC anwählbar. Im neuen Spiel/der Neuauflage ist er offenbar von Haus aus an Bord.

MARIO KART (8?)

Rennspiel *Mario Kart* erobert die Switch! Ob es sich dabei allerdings um einen neuen Titel oder um ein Remake des achten Teils handelt, steht noch in den Sternen.

Die vielleicht größte Überraschung während der Switch-Ankündigung war neben *The Elders Scrolls 5: Skyrim* ohne Frage das erste Material aus einem bis dato unangekündigten *Mario Kart*-Ableger. Klar, dass auch Switch einen neuen Teil der beliebten Funracer-Serie spendiert bekommen würde, war abzusehen. Nicht jedoch, dass Nintendo schon vor dem Launch damit an die Öffentlichkeit gehen würde. In den zwei gezeigten Abschnitten sehen wir zuerst den Einführungs-Film der bekannten Piste Yoshi Curcuit, anschließend, wie Mario und König Buu Huu gegeneinander ein spannendes Rennen bestreiten. Auffällig: Das Design erinnert ungemein stark an jenes von *Mario Kart 8* – so sehr, dass viele Fans davon ausgehen, dass wir eine überarbeitete und um die bisher veröffentlichten DLC-Inhalte erweiterte Neuauflage des Wii-U-Titels spendiert bekommen. Und tatsächlich ist das durchaus möglich, zumal Nintendo in den vergangenen Jahren jede Menge Remaster auf den Markt geworfen hat. Bei neuen Elementen wie König Buu Huu als Fahrer könnte es sich einfach um erweiterte Spielinhalte handeln.

König Buu Huu gab es in *Mario Kart 8* nicht als Fahrer. Auch war es nicht möglich, ein Item zu halten und ein weiteres in die Vorrats-Box (die neu designt wurde) zu packen.

It's-a-meee, Mario (Kart 8?)!

Allerdings gibt es auch Indizien, die gegen ein Remaster und für einen neuen, dann wahrscheinlich offiziell neunten Teil sprechen. So wirkt es auf dem bisher gezeigten Material nicht so, als würden die Karts über die bekannte Anti-Gravitations-Fähigkeit verfügen, beziehungsweise wird das Feature nicht gezeigt; zudem wurde das Item-Interface grafisch überarbeitet und verfügt über eine neue Funktion, die bis *Mario Kart 8* Usus war, dort aber gestrichen wurde: Während man ein Item in der Hand hält, kann man nun wieder einen weiteren Gegenstand aufsammeln und damit deutlich taktischer agieren! Dieser Punkt hatte im Wii-U-Racer einige Kritik nach gezogen, auch von unseren Lesern. Allerdings wäre dies im Rahmen eines Remasters eine doch recht deutliche Änderung, sodass fraglich bleibt, ob wir es hier nicht eben doch mit einem neuen Spiel zu tun haben. Die Antwort auf diese und vermutlich noch viele weitere Fragen gibt es aber bereits Mitte Januar, wenn Nintendo die Switch endlich endgültig enthüllt und das Launch-Line-up verrät. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ganz egal, ob Remake oder ein ganz neues Spiel – ich freu mich tierisch drauf!"

Ist's wirklich „nur" ein Remake des achten *Mario Kart* oder doch ein völlig neuer Ableger der Funracer-Reihe? Die Meinungen dazu gehen auseinander, auch hier in der Redaktion. Dagegen spricht, dass es bisher üblich war, stets ein neues Spiel der Serie pro Konsole zu veröffentlichen. Zudem gab es noch niemals zuvor ein Remake eines *Mario Kart*-Spiels. Stattdessen wurden seit dem DS-Teil lediglich ausgewählte Strecken im Rahmen der sogenannten Retro Cups neu aufgelegt. Dafür spricht allerdings, dass Nintendo mit *Mario Kart 8* die Langlebigkeit des Spiels durch einen konstanten DLC-Nachschub gehörig nach oben getrieben hat –ähnlich wie beim aktuellen *Super Smash Bros.* und bei *Hyrule Warriors*. Insofern wäre es töricht, diese Kuh, die man durch eine Switch-Neuauflage noch eine ganze Weile weiter melken könnte, einfach zu schlachten. Ich bin gespannt –und freue mich auf spaßige Rennen, egal, ob in einem Remake oder einem neuen Spiel.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Mario Kart 8 (Wii U)
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Die Bilder haben wir dem Ankündigungstrailer der Switch entnommen. Das fertige Spiel wird ergo natürlich deutlich besser aussehen.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Womit gelen Inklinge wohl ihre Tentakelfrisur? Natürlich, mit Tinte! Auffallend sind auch die neuen Animationen beim Start der Runde.

Noch lässt sich nur schwer einschätzen, ob wir hier erstes Bildmaterial zu *Splatoon 2* (*Splat2n*) oder einer Umsetzung des ersten Teils zu Gesicht bekommen haben.

Switch

SPLATOON

Action Oktopodischer Generationswechsel der bunten Art: Die Inklinge werden erwachsen und stürmen die Switch!

MEINUNG
Marco Cabbibo

„Von wegen gammliger Fisch. *Splatoon* ist so frisch wie eh und je!“

Splatoon ist mir seit seiner Ankündigung sehr ans Herz gewachsen – das dürfte so mancher Leser bestimmt schon mitbekommen haben. Kein Wunder also, dass ich mich über den anhaltenden Erfolg des noch jungen Spiels sehr freue. Die wohl nun angedeutete Umsetzung für die neue Switch-Konsole kommt für mich gar nicht so unerwartet – Nintendo wäre auch schön blöd gewesen, wenn sie es bei einem einmaligen Erfolg belassen würden. Da stellt sich natürlich die Frage: Bietet die Switch eine Gyroskop-Funktion? Oder wird man *Splatoon* künftig normal mit zwei Analog Sticks spielen müssen? So oder so freue ich mich aber auf ein Wiedersehen mit Aioli und Limone.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Splatoon (Wii U)
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Beide Screenshots stammen aus dem ersten Enthüllungstrailer der Switch. Mehr Bildmaterial zum Spiel existiert bislang noch nicht.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Splatoon wird als das erfolgreichste Spiel für die Wii U in die Geschichte von Nintendos Konsolenhistorie eingehen. Wow, eine ganz schön wagemutige Behauptung, um damit einen Artikel zu beginnen. Ganz unrecht haben wir allerdings nicht, wenn man sich einmal die Fakten ansieht. Seit der Erstveröffentlichung im Mai 2015 hat sich Nintendos farbenfroher Online-Shooter weltweit knapp 4,5 Millionen Mal verkauft. Angesichts der rund 13 Millionen an den Mann gebrachten Wii-U-Konsolen bedeutet dies, dass knapp jeder dritte Spieler *Splatoon* in seiner Sammlung stehen hat. Hinzu kommt noch die Tatsache, dass die Inklinge nicht schon kurz nach Release wieder in der Versenkung verschwanden, sondern sich dauerhaft etablieren konnten und über Monate hinweg mit kostenlosen DLC-Inhalten versorgt wurden. Zuletzt kann noch festgehalten werden, dass es sich bei *Splatoon* um eine völlig neue Marke aus dem Hause Nintendo handelt. Und frische IPs, die sofort von Erfolg gekrönt sind, dürften auch beim traditionsreichen Entwickler aus Kyoto nicht alle Tage erscheinen. Insofern ergibt es Sinn, dass Nintendo an *Splatoon* festhält und weiterhin in die wachsende Marke investiert.

Einmal Tentakel schneiden

Als Nintendo am 20. Oktober erstmals die neue Switch per Trailer vorstellte, ging es vorrangig natürlich erst mal nur um die neue, innovative Technik. Da sich selbst die durchdachteste Konsole nicht ohne die dazugehörigen Spiele an den Mann bringen lässt, mussten aber auch kurze Aufnahmen von passenden Titeln ins Video. Und siehe da, gleich zweimal blickten freudige Nintendo-Fans in das Antlitz der beliebten Inklinge! Damit ist also schon mal bestätigt, dass *Splatoon* auch auf der Switch erscheinen wird. Viel mehr als zwei Inkling-Teams, die sich zum Rundenbeginn auf ein Match vorbereiten, gab es aber leider nicht zu sehen. Doch halt, was sind das denn für Frisuren, welche die Inklinge da auf ihrem Kopf tragen? Wie es scheint, dürfen die freshen Boys und Girls auf der Switch mit kurzen Tentakeln, Undercut und weiteren Variationen ins Gefecht starten. Und sind das neue Hosen? Im Zusammenspiel mit neuen Animationen, Texturen und einer bislang unbekannten Map heizt Nintendo nun die Diskussionen an. Befindet sich hier ein neues, noch unangekündigtes *Splatoon* in der Mache? Oder handelt es sich um eine erweiterte Umsetzung des Originalspiels? Wir sind gespannt! **Marco Cabibbo**

So gut schaut *NBA 2K17* auf der Playstation 4 aus – hoffen wir also das Beste für die Switch-Version. Immerhin war MVP Steph Curry auch schon im Trailer zu sehen.

NBA 2K SWITCH

Sportspiel Eine der wohl besten, wenn nicht gar die beste Sportspiel-Reihe findet ebenfalls ihren Weg auf Nintendos neue Konsole – zumindest wenn wir unseren Augen Glauben schenken.

Die wichtigste Info direkt vornweg: Offiziell wurde *NBA 2K* für die Nintendo Switch bisher nicht angekündigt, aktuell wehren sich alle Beteiligten noch mit Händen und Füßen gegen eine Bestätigung. Aber wir sind ja nicht gänzlich blöd, mit Ausnahme von Lukas: Im Ankündigungstrailer war ein Vier-Spieler-Basketball-Match zu sehen und von der Grafik über die Kameraperspektive bis hin zu den Menü-Einblendungen deutet alles auf den aktuellsten Ableger der 2K-Reihe hin.

Warum das eine hervorragende Nachricht ist? Weil *NBA 2K* seit einigen Jahren das wohl beste Sportspiel auf dem Markt ist – noch vor *FIFA*, vor *PES*, vor *Madden* und Co. Das liegt nicht zuletzt an der Technik: Von kleineren Ungereimtheiten wie Clipping-Fehlern einmal abgesehen, ist 2Ks *NBA*-Reihe ein audiovisueller Hochgenuss. Die Hallenatmosphäre sucht ihresgleichen, die Kommentatoren verrichten einen tollen Job und das gesamte Drumherum mit Interviews, Match-Analysen und dergleichen saugt einen geradezu ein. Zudem sehen vor allem die Spielermodelle, aber auch die Fans auf den Tribünen top aus und im Parkett der akkurat modellierten Arenen kann man sich fast spiegeln.

Im Trailer sah man eine Vier-Spieler-Partie zwischen den Cleveland Cavaliers und den Golden State Warriors – und das zweifelsfrei in *NBA 2K*.

Eine Runde Packung

Auch in spielerischer Hinsicht gibt es an der Reihe wenig zu mäkeln. Anders als etwa *NBA Jam* oder die mittlerweile total verhunzte *NBA Live*-Serie simuliert *NBA 2K* den Sport äußerst detailgetreu und realitätsnah. Zwar lässt sich der Schwierigkeitsgrad in vielen Feinheiten anpassen, Sportneulinge dürften aber – nicht zuletzt aufgrund der raren Tutorial-Funktionen – anfangs überfordert sein.

Inhaltlich bietet *NBA 2K* alles, was man von einem Sportspiel erwartet: aktuelle Lizenzen der NBA und diverser Europa-Teams, Classic-Mannschaften (inklusive Jordan, Johnson, Chamberlain und Co.), einen Sammelkartenmodus à la *FIFA Ultimate Team*, einen umfangreichen Manager-Part, Online-Duelle und natürlich eine Spielerkarriere, die sogar mit einer richtigen Story samt Cut-Scenes inszeniert wird.

Sascha Lohmüller

MEINUNG
Sascha Lohmüller

„Seit drei Jahren mein Sportspiel-Favorit und Dauergast auf der heimischen PS4."

Schon mit dem ersten Next-Gen-Auftritt in *NBA 2K14* ließ die Reihe den Großteil der Konkurrenz hinter sich, ein Jahr später mit der Einführung der durchinszenierten Karriere-Modi eroberte die Serie dann – zumindest für meinen Geschmack – endgültig den Genre-Thron. Denn neben der spielerischen Brillanz und der sportlichen Detailverliebtheit, die in diesem Maße wohl nur noch *PES* bietet, ist die Immersion, die ein solcher Karrieremodus bietet, einfach gigantisch. Hoffen wir nur, dass die Entwickler es schaffen, das Spiel problemlos auf Nintendos Switch zu hieven – in dieser Hinsicht ließen nämlich einige PC-Portierungen in der Vergangenheit zu wünschen übrig.

INFOS

Hersteller: 2K Games
Entwickler: Visual Concepts
Alternative: Aktuell nur selbst Basketball spielen
Termin: Nicht bekannt
Screen-Info: Den oberen Screenshot haben wir mit unserer PS4-Testversion erstellt, der untere stammt aus dem Nintendo-Switch-Ankündigungstrailer.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Ankündigungen und Gerüchte zu weiteren Spielen: Im Folgenden stellen wir euch weitere gemunkelte und bestätigte Spiele für Switch vor, die nicht im Ankündigungstrailer waren.

BEYOND GOOD & EVIL 2

Action-Adventure *Beyond Good and Evil 2* kommt – Nein! Doch! Ooooh! Und aktuellen Gerüchten zufolge sogar exklusiv für Switch!

Beyond Good & Evil erschien 2003 und war ein tolles Action-Adventure mit semi-offener Welt und Stealth-Elementen für Gamecube, PS2 und die erste Xbox. Doch trotz fantastischer Kritiken rutschte es unter dem Radar der meisten Spieler durch. Eine Fortsetzung des von *Rayman*-Erfinder Michel Ancel kreierten Abenteuers war also, trotz eines sehr offen gehaltenen Endes, mehr als unwahrscheinlich. 2008 wurde der zweite Teil entgegen aller Erwartungen dennoch mittels eines CGI-Trailers angekündigt – nur, um anschließend wieder in der Versenkung zu verschwinden. Gerüchte und offizielle Aussagen, die einmal verhießen, dass das Spiel weiterhin am Leben sei und einmal, dass es endgültig eingestellt würde, hielten sich die Waage. Ein 2009 geleakter Gameplay-Trailer, in dem die Heldin des ersten Spiels, Jade, in bester *Assassin's Creed*-Manier durch eine Stadt sauste, war das erste und letzte Mal, dass es handfestes Material zum Spiel zu sehen gab.

Exklusiv für Switch-Besitzer?

Sieben Jahre später wird die unendliche Geschichte rund um *Beyond Good & Evil 2* nun fortgesetzt – und das unter deutlich positiveren Vorzeichen als in den vergangenen Jahren: Mit drei auf Instagram veröffentlichten Artworks (die allesamt auf dieser Seite zu sehen sind) heizte Ancel im September und August innerhalb weniger Tage den Appetit der darbenden Fans des Spiels an, um dann zu verkünden: Ja, es stimmt – *Beyond Good & Evil* wird, nach all den Jahren der Unsicherheit, tatsächlich fortgesetzt! Mit dem ursprünglich geplanten zweiten Teil hat es aber offenbar nur noch relativ wenig gemein: Bei dem kleinen Schweinchen auf dem Rücken des unbekannten Mannes dürfte es sich um eine deutlich jüngere Version von Pey'j aus dem ersten Spiel handeln, sodass viele Fans von einem Prequel ausgehen, in dem Protagonistin Jade eventuell noch nicht einmal geboren ist. Für Nintendo-Fans unter Umständen noch spannender: Gerüchte, nach denen das Abenteuer exklusiv für Switch erscheinen könnte. Hinweise darauf vonseiten Ubisofts gab es immer wieder, hinzu kommen die zeitlich eng aneinanderliegende Enthüllung des Spiels und jene der Konsole sowie die Tatsache, dass Ubisoft bei Launch neuer Spiele-Maschinen generell immer mit dem ein oder anderen Exklusivtitel am Start ist. Allerdings: Das sind, wie erwähnt, nur Gerüchte und im Endeffekt kann es sein, dass der Titel überhaupt nicht für die Nintendo-Konsole erscheint. Wir hoffen es aber natürlich sehr! **Lukas Schmid**

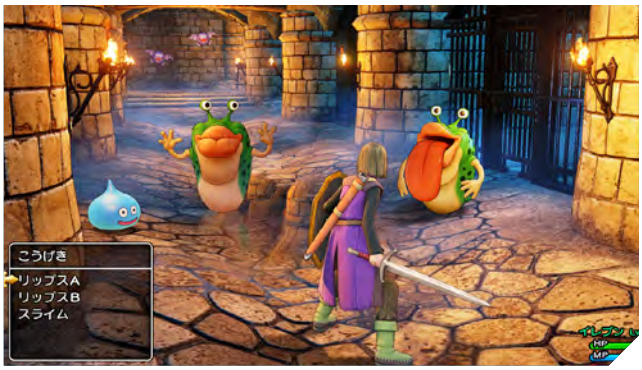
INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
Alternative: The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Nix da mit Screenshots! Bisher gibt es nur drei von Michel Ancel veröffentlichte Artworks zum Spiel, an denen wir uns erfreuen können.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100



Allem Anschein nach wird es wieder rundenbasierte Kämpfe geben.

Hier ist die PS4-Fassung zu sehen. Die Switch-Umsetzung dürfte ähnlich sein.

DRAGON QUEST XI

Rollenspiel Nach einigem Hin und Her ist das Rollenspiel inzwischen für Switch bestätigt.

Dragon Quest XI war ursprünglich das allererste Spiel, das für Nintendo Switch (damals als Nintendo NX bekannt) angekündigt wurde – zumindest mehr oder weniger. Bereits während des im Juli 2015 live-gestreamten Events, wo Square Enix das Rollenspiel erstmals zeigte, wurde eine Switch-Umsetzung genannt. Kurz darauf änderte man die offizielle Aussage aber auf „eine Switch-Umsetzung wird in Erwägung gezogen". In einem Interview im August 2016 bestätigte Serienschöpfer Yuji Horii dann aber doch, dass *Dragon Quest XI* für Switch kommt und zumindest in Japan für alle Plattformen zeitgleich erscheinen soll. Interessant dabei: Es werden gleich zwei Versionen des Spiels entwickelt – eine moderne Version, komplett in 3D für PS4 und Switch (siehe Bilder oben), sowie eine technisch abgespeckte Variante für 3DS, die sowohl im 3D-Look wie *Dragon Quest IX* als auch im 2D-Look des Serienerstlings spielbar sein wird. Inhaltlich soll es aber keine Unterschiede geben. Über besagte Inhalte ist bisher kaum etwas bekannt, was sich am 29. Dezember allerdings ändern dürfte. Dann wird im japanischen Fernsehen nämlich eine Sendung zum Serienjubiläum ausgestrahlt.

Viktor Eippert

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix/Armor Project
Alternative: Dragon Quest VII (3DS)
Termin: nicht bekannt

Screen-Info: Die Screenshots stammen von der Ankündigung des Spiels im Juli 2015. Sie zeigen die PS4-Fassung.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

DRAGON QUEST X

Online-Rollenspiel Für Japan ist eine Switch-Umsetzung bestätigt. Doch was ist mit Europa?

Dass *Dragon Quest*-Spiele oftmals deutlich später bei uns in Europa erscheinen, dürfte sich inzwischen ja schon rumgesprochen haben. Doch wenn es um den zehnten Teil der Reihe geht, ist die Sachlage noch schwieriger. Denn obwohl *Dragon Quest X* in Japan inzwischen auf Wii, Wii U, PC und sogar 3DS erhältlich ist und nach wie vor mit Erweiterungen versorgt wird, kam es immer noch nicht zu einer Lokalisierung für den westlichen Markt. Grund dafür könnte die Natur des Spiels sein, denn im Gegensatz zu den anderen Teilen der Rollenspiel-Reihe ist *Dragon Quest X* ein MMORPG. Wie in *World of Warcraft* oder *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* rottet ihr euch online also mit anderen Spielern zusammen und geht gemeinsam questen oder auf Raids – nur eben mit dem *Dragon Quest*-typischen Charme versehen. Da Square Enix *Dragon Quest X* nun – zumindest in Japan – auch auf Switch und PS4 portieren will, steigen die Chancen für eine Lokalisierung wieder. Insbesondere, da die PS4 im Westen enorm erfolgreich ist, während sie in Japan nur eine untergeordnete Rolle spielt. Und wenn für die PS4-Fassung eine Übersetzung angefertigt wird, spricht natürlich nichts dagegen, diese für die Switch-Umsetzung gleich mitzuverwenden. Hoffen wir also auf das Beste!

Viktor Eippert

INFOS

Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
Alternative: Dragon Quest VII (3DS)
Termin: nicht bekannt

Screen-Info: Das linke Bild stammt aus einem Trailer zum letzten Add-on, das rechte stammt aus der japanischen Wii-U-Version direkt vom Hersteller.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

In *Dragon Quest X* habt ihr Genre-typisch viele Völker und Klassen zur Wahl.

Mit anderen Spielern könnt ihr euch zu einer Party zusammenschließen.

Super Smash Bros. liefert immer gute Gastauftritte. Wer ist wohl als Nächster dran?

Noch in guter Erinnerung: Die N-ZONE-Redaktionsschlägerei vor gut zwei Jahren.

SUPER SMASH. BROS.

Beat 'em Up Nach dem Konsolenwechsel stellt sich die Frage: Wann werden die Fäuste wieder geballt?

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Bandai Namco. (?)
Alternative: Super Smash Bros. für Wii U
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Die beiden Screenshots stammen noch aus der Wii-U-Version. Das linke Bild ist ein Presse-Screenshot, den rechten haben wir selbst erstellt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Wo Mario drin ist, darf mit Qualität gerechnet werden. Lässt man einige Lizenzgurken wie *Hotel Mario* oder *Mario's Time Machine* mal außer Acht, entspricht diese Behauptung der Wahrheit. Eines der ohne Zweifel wohl besten und seinerzeit auch am sehnsüchtigsten erwartete Spiel mit dem Schnauzbartträger dürfte *Super Smash Bros.* für die Wii U und 3DS gewesen sein. Mit jeder neuen Konsolengeneration hat sich das Crossover-Prügelspiel vom Geheimtipp auf dem Nintendo 64 bis zum Kaufgrund für die Wii U hochgearbeitet. Selbst Handheld-Besitzer durften mit dem vierten Spiel der Serie erstmals in den Ring steigen. Für die Entwickler ein echter Kraftakt, konnten sie die Konsolenversion doch nicht einfach 1:1 auf den 3DS portieren. Mit der Switch darf man davon ausgehen, dass ein solches Doppel-Projekt nicht länger nötig sein wird. Was aber gleichzeitig die Frage aufwirft, wie das neue *Smash Bros.* für die Switch aussehen könnte. Dass Nintendo längst die Motoren für einen fünften Teil angeworfen hat, dürfte klar sein. Wir können uns vorstellen, dass Nintendo zum Start der Konsole erst einmal ein Gesamtpaket des Spiels mit allen DLCs auf den Markt bringt. ■ **Marco Cabibbo**

Im Falle einer Umsetzung darf man sich sicher sein: Die Optik bleibt unverändert.

Nur mit Touchscreen-Steuerung lässt sich *Super Mario Maker* tadellos bedienen.

SUPER MARIO MAKER

Jump & Run Gumba, Gumba, stapel dich. Dürfen auch Hobby-Architekten auf der Switch ihr Können beweisen?

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: Super Mario Maker (Wii U)
Termin: Nicht bekannt

Screen-Info: Beide Screenshots, sowohl im Stil von *Super Mario Bros.* als auch *Super Mario World*, stammen aus unserem Test von der Wii U-Version.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Ein paar Schritte zurück und trotzdem ein ganzer Satz nach vorne. So in etwa könnte man das Konzept von *Super Mario Maker* beschreiben. Der im letzten Jahr veröffentlichte Level-Editor ermöglichte es Wii-U-Spielern, eigene Mario-Levels zu erstellen. Zur Auswahl stand hier eine breite Palette aus Objekten und Gegnern von *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* und *New Super Mario Bros.* Als wahrer Segen entpuppte sich auch schnell die Online-Anbindung des Spiels. Die ermöglicht es nämlich, eigene Stages mit der ganzen Welt zu teilen oder sich selbst aus dem schnell wachsenden Fundus der Mitspieler zu bedienen. Das Konzept ging auf und machte *Super Mario Maker* schnell zum Millionenseller. Aufgrund des großen Erfolges und des zeitlosen Konzepts halten wir es für gar nicht so unwahrscheinlich, dass *Super Mario Maker* auch auf der Switch gut funktionieren könnte. Wie schon bei *Super Smash Bros.* könnte Nintendo hier ein Rundum-Paket anbieten. Bestätigt wurde hier bislang aber noch nichts. Zunächst einmal muss Nintendo ohnehin erst noch den Release der 3DS-Umsetzung über die Bühne kriegen. Aufgrund des fehlenden Online-Modus sind wir hier allerdings noch ein bisschen skeptisch. ■ **Marco Cabibbo**

JUST DANCE 2017

Tanzspiel Bald darf wieder getanzt werden. Ein Spaß für die ganze Familie.

Coole Dance-Moves können auch dieses Mal wieder nachgetanzt werden.

Ab März kann auch erstmals auf der Nintendo Switch das Tanzbein geschwungen werden. Denn Ubisoft hat bestätigt, dass *Just Dance 2017* auch für die Nintendo Switch erscheinen soll – höchstwahrscheinlich als Launch-Titel für die neue Konsole. Fraglich ist, ob die neue Controller-App von *Just Dance* auch für die Nintendo Switch benutzt werden kann. Mit Hilfe dieser App könnt ihr das eigene Smartphone zur Steuerung des Spiels verwenden. Hobby-Tänzer aus aller Welt dürfen sich auf über 40 populäre Titel freuen. Außerdem erlaubt *Just Dance Unlimited* den Zugriff auf über 200 Musikstücke. Ein dreimonatiges Probe-Abo davon erhält man automatisch beim Kauf von *Just Dance*.

Alexander Grillenberger

INFOS

Hersteller: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft
Alternative: Just Dance 2016
Termin: März 2017

Screen-Info: Der hier abgebildete Screenshot stammt vom Hersteller. Es können wieder bekannte Dance-Moves nachgetanzt werden.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

PROJECT SONIC

Jump & Run Der schnellste Igel der Welt saust auf Nintendos Switch-Konsole!

Der klassische Sonic, wie man ihn aus alten Mega-Drive-Tagen kennt, ist mit am Start!

Nein, neue Infos zu Sonics anstehendem Spiele-Ausflug gibt es noch nicht. Angesichts der offiziellen Ankündigung der Switch (und der Tatsache, dass *Project Sonic* offiziell für die Konsole angekündigt ist) lassen wir es uns aber freilich nicht nehmen, noch einmal einen Blick darauf zu werfen. Der schnellste Igel der Welt kehrt darin mit einem neuen 3D-Abenteuer zurück. Neben dem modernen Sonic hat dabei auch der klassische, etwas kugeligere Renn-Igel einen Auftritt – also genauso wie in *Sonic Generations*. Haben wir es also mit einem Nachfolger des hochgelobten Jump & Runs anlässlich von Sonics 30. Geburtstag zu tun? Halten wir für durchaus möglich!

Lukas Schmid

INFOS

Hersteller: Sega
Entwickler: Team Sonic
Alternative: Sonic: Lost Worlds
Termin: Herbst 2017

Screen-Info: Das Bild stammt aus dem Ankündigungstrailer von *Project Sonic*. Mit dem fertigen Spiel hat dieser wohl noch nicht allzu viel gemein.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

TANK IT!

Simulation Mit einem Panzer alles plattmachen? Klingt doch nach Spaß.

Der Spieler übernimmt die Kontrolle über einen ferngesteuerten Panzer.

Der Indie-Entwickler Bplus hat angekündigt, dass sein kommendes Spiel *Tank it!* voraussichtlich nächstes Jahr für die Nintendo Switch erscheinen wird. *Tank it!* ist ein Anti-Kriegsspiel, also geht es in erster Linie darum, dem Spieler die Gräueltaten des Krieges vor Augen zu führen. Mit Hilfe eines ferngesteuerten Panzers kann man feindliche Stützpunkte und Terroristen eliminieren. Aber wie im echten Leben auch, kann es passieren, dass unschuldige Zivilisten zwischen die Fronten geraten. Ob Terrorist oder Zivilist: Beide Parteien sind auf die Gnade des Spielers angewiesen, wobei dieser selbst entscheidet, wie er eine Mission abschließen möchte.

Alexander Grillenberger

INFOS

Hersteller: Bplus
Entwickler: Bplus
Alternative: -
Termin: 2017

Screen-Info: Der hier abgebildete Screenshot stammt vom Twitter-Feed des Entwicklers. Viel kann man von dem endgültigen Spiel allerdings nicht erkennen.

WERTUNGSTENDENZ

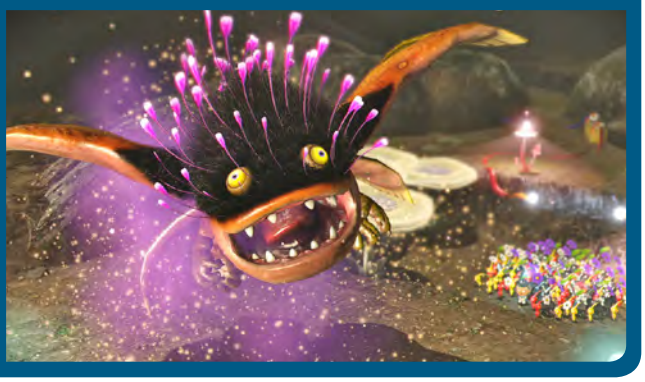
0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Diese Spiele wünscht sich die Redaktion: *Mario* und *Zelda* hat Nintendo für Switch bereits gezeigt. Doch da gibt es noch viele Spiele, die wir gerne auf der neuen Konsole spielen möchten!

KATHARINA REUSS wünscht sich …

PIKMIN 4

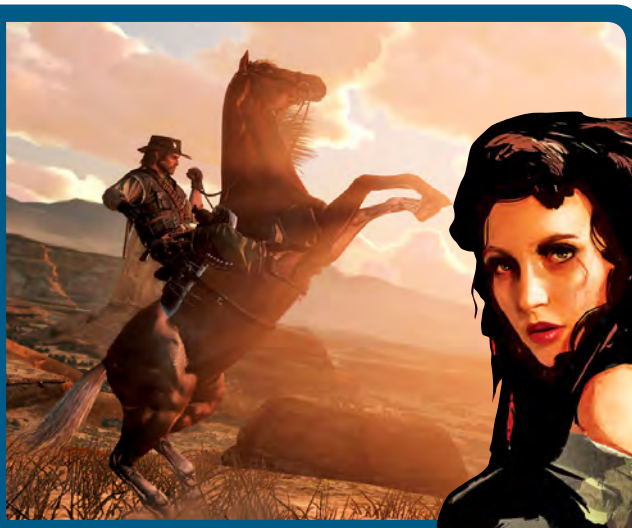
Eine meiner liebsten Nintendo-Marken führt ein regelrechtes Schattendasein. Alle Jubeljahre erscheint mal ein Spiel – wäre es nicht anlässlich der Veröffentlichung der Switch an der Zeit, mit dem vierten Teil rauszurücken? Dieses Mal gerne mit doppelt oder lieber dreimal so viel Umfang wie im Vorgänger für die Wii U. Sicher ist es nicht einfach, das schräge Echtzeitstrategiespiel zu vermarkten. Meiner Ansicht nach übertreffen die Pikmins mit ihrer Spielserie, was Charme, Mechanik und Einfallsreichtum betrifft, die Inklinge von *Splatoon* um Welten. Wo sonst führt man schon Gruppen stummer, ameisenhafter Kleinstlebewesen gegen Käfer und Ohrwürmer ins Feld? Neben dem extrem unterhaltsamen (aber auch sehr kurzen) Koop-Modus des letzten Teils könnte man über Versus-Elemente nachdenken, die aus der Mobilität der Switch Nutzen ziehen. Neue Pikmin-Formen sind natürlich ebenfalls immer willkommen, genauso wie zusätzliche Astronauten und Welten, die man erforschen kann. Selbst wenn später weitere Inhalte gegen Bezahlung als DLC daherkämen – ich würde wahrscheinlich den Geldbeutel zücken, denn *Pikmin* ist eine Spielerfahrung, die in dieser Form kein zweites Mal existiert.



LUKAS SCHMID wünscht sich …

RED DEAD REDEMPTION 2

Die offizielle Enthüllung der Switch und der erste Teaser-Trailer zu *Red Dead Redemption 2* am selben Tag? Im Vorfeld dieser beiden Ereignisse gingen die Wogen im Internet hoch und mehr als ein Nintendo-Fan erhoffte sich, dass die beiden Ereignisse zusammenhängen und Rockstar eine Switch-Version des kommenden Wildwest-Epos enthüllt. Allein dazu kam es nicht – und ich war auch nicht davon ausgegangen. Ein solcher Schritt hätte weder zu Nintendo noch zu Rockstars Ankündigungspolitik gepasst. Allerdings, dass es eine Switch-Version des Spiels geben wird, will ich deswegen keineswegs ausschließen – eine Enthüllung zu einem späteren Zeitpunkt halte ich für durchaus realistisch. Angenommen, die Switch befände sich bezüglich Leistung in etwa auf einer Stufe mit der Konkurrenz aus dem Hause Microsoft und Sony, so würde zumindest in dieser Hinsicht nichts dagegensprechen. Allerdings wird Rockstar wohl erst einmal abwarten, wie sich Nintendos Neue auf dem Markt schlägt und sich erst dann entscheiden, ob eine entsprechende Umsetzung Sinn ergibt oder nicht. Im schlimmsten Fall sollte Nintendo mit finanziellen Anreizen den Machern beim Treffen dieser Entscheidung helfen. Denn genau solche Dritthersteller-Spiele sind es, welche die Konsole braucht, um dem traurigen Schicksal der Wii U zu entgehen.



VIKTOR EIPPERT wünscht sich …

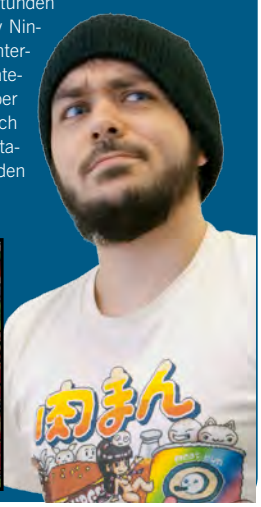
ROLLENSPIELE

Sowohl auf der Wii als auch der Wii U gab es viele richtig tolle Spiele, die ich nur zu gerne gespielt habe. Doch Nintendos letzte zwei Konsolen hatten beide ein ähnliches Problem: Anders als auf den Handhelds hatten Rollenspiel-Fans kaum Auswahl und die meisten RPGs kamen erst spät im jeweiligen Lebenszyklus der Konsolen. Daher wünsche ich mir, dass das bei Switch anders läuft. Ich bin zum Beispiel schon sehr gespannt, was Monolith Soft nach dem grandiosen *Xenoblade Chronicles X* (unteres Bild) als Nächstes in petto hat. Allein der Gedanke an ein episches Open-World-Rollenspiel mit der Freiheit eines *Xenoblade Chronicles X* gepaart mit der besseren Technik der Switch und der Möglichkeit, es überall spielen zu können, lässt mir das Wasser im Mund zusammenlaufen! Außerdem wünsch ich mir mehr Rollenspiel-Hits von den Drittherstellern. Mit *Dragon Quest XI* hat Square Enix bereits einen Hochkaräter in Entwicklung. Doch was ist zum Beispiel mit *Final Fantasy XV* (oberes Bild) oder *Kingdom Hearts 3*? Immerhin war die *Kingdom Hearts*-Reihe schon mehrfach auf Nintendo-Konsolen vertreten. Und zudem könnte Square Enix die kürzlich für PS4 angekündigte Remaster-Collection *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX* auch für Switch veröffentlichen, um so neue Fans zu gewinnen. Aber auch von den westlichen Entwicklern erwarte ich mir diesmal mehr Rollenspiel-Kost. *Mass Effect Andromeda* soll ohnehin im ersten Quartal 2017 erscheinen, also im selben Zeitraum wie Nintendo Switch. Wäre doch perfekt als Launch-Spiel, nicht wahr, EA?!

MARCO CABIBBO wünscht sich …

ADVANCE WARS

Metroid, *F-Zero*, *Mother*, *Golden Sun* – es gibt viele Serien von Nintendo, welche definitiv eine Fortsetzung auf der Switch verdient hätten. Auch wenn ich gegen all das nichts einzuwenden hätte, steht ein neues *Advance Wars* bei mir aktuell wohl ganz oben auf der Will-haben-Liste. Nachdem die einstmals den Japanern vorbehaltene Serie auf dem Game Boy Advance endlich auch in Europa startete, war *Advance Wars* mein stetiger Begleiter. Vor allem das bislang letzte Spiel der Reihe, *Advance Wars: Dark Conflict*, hat mich auf so manch interkontinentaler Reise begleitet und weist gegenwärtig eine Spielzeit von knapp 300 Stunden auf. Zwar vermag *Advance Wars* in Sachen Story Nintendos aktuellem Taktik-Primus *Fire Emblem* hinterherhinken, im Direktvergleich taugen mir die strategischen Gefechte mit militärischem Equipment aber mehr. Mit einem *Advance Wars* für Switch hätte ich dann so direkt ein neues Taktikspiel für die Hosentasche, könnte aber auch zu Hause auf der Glotze den Hobbygeneral mimen.



Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!

So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

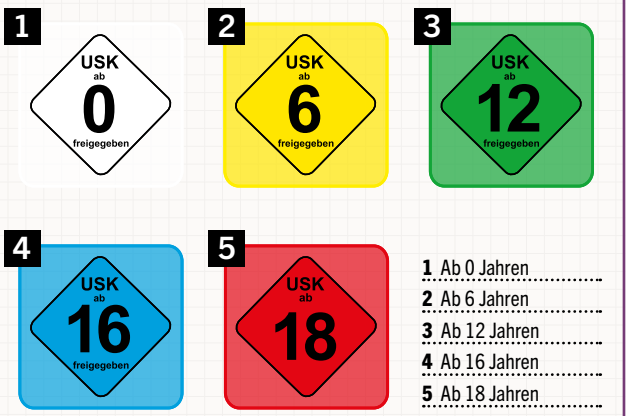
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Paper Mario: Color Splash (Wii U), Fire Emblem Fates (3DS), Civilization 6 (PC), XCOM 2 (PS4)
Schaut gerade: Turn: Washington's Spies – Staffeln 1 bis 3
Hätte gerade gerne: Nintendo Switch
Und sonst: Paper Mario: Color Splash könnte das letzte Vollpreisspiel sein, das ich auf meiner Wii U spiele. Obwohl ich mich sehr auf Switch freue, stimmt mich das irgendwie traurig. Andererseits bin ich aber absolut zufrieden mit der Konsole und habe viele tolle Games darauf gespielt.

BENJAMIN KEGEL (35, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Civilization 6
Schaut gerade: The Walking Dead
Und sonst: Was zur Hölle?! Hab ich nicht erst vor ein paar Wochen mein Alter hier in der Kopfzeile neu eingestellt? Nein? Ist das echt schon wieder ein Jahr her? Verdammt! Die davongaloppierende Zeit hat aber auch ihre Vorteile. Den Release von neuen, grandiosen Videospielen wie Civilization 6, zum Beispiel. England spiele ich dabei nur selten – denn dann bekäme ich selbst nie die putzigen Animationen von Queen Victoria zu sehen.

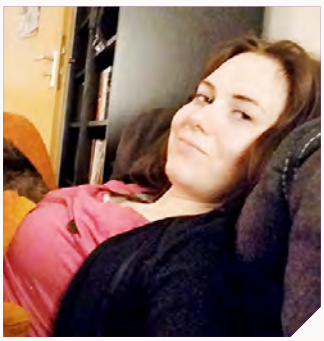
MARCO CABIBBO (32, Redakteur)

Spielt gerade: Dark Souls 3: Ashes of Ariandel (PS4), Corpse Party (3DS)
Schaut gerade: Klassiker wie Der Pate, Metropolis oder Citizen Kane
Und sonst: Da meine geschätzten Kollegen gerade über die Vergangenheit sinnieren, möchte ich mich einfach mal schnell anschließen. Kaum zu glauben, dass ich bereits zwölf Jahre über Spiele schreibe. Von den frühen Anfängen als Online-Praktikant bis zum gestandenen N-ZONE-Redakteur. Damit kann man eigentlich ganz zufrieden sein, oder?

LUKAS SCHMID (28, Redakteur)

Spielt gerade: Phoenix Wright-DLCs
Schaut gerade: The Cabin in the Woods
Macht gerade: Haufenweise Überstunden
Und sonst: Jössers Kinners, Weihnachten steht ja schon wieder vor der Tür – und dabei fühlt es sich an, als wäre es erst gestern gewesen, dass ich bei 30 Grad im Schatten stöhnend die Wettergötter verflucht habe! Außerdem kaum zu glauben; ich bin jetzt schon seit sechseinhalb Jahren (in verschiedenen Positionen) bei der N-ZONE dabei und erlebe ab März 2017 hier die dritte Konsolen-Generation mit! Ich bin alt! PAAANIK!

KATHARINA REUSS (29, Redakteurin)



Spielt gerade: Wario Ware: Smooth Moves, The Binding of Isaac
Liest gerade: Nirvana von Adam Johnson
Hört gerade: Die neuen Alben von Gost, Khemmis und 1000mods
Und sonst: Bereut es, eine der beiden Katzen nicht Orang-Utan-Klaus genannt zu haben. Ansonsten bin ich mit meinen Entscheidungen in letzter Zeit ganz zufrieden und freue mich, wieder im Schoße der N-ZONE gelandet zu sein. Als ich vor neun Jahren hier angefangen habe, hat Lukas noch in die Windeln gemacht!

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Liest gerade: Wolfgang Welt - Buddy Holly auf der Wilhelmshöhe
Schaut gerade: Vinyl (erste und unverständlicherweise auch letzte Staffel)
Hört gerade: Alles von Scott Walker
Und sonst: Habe neulich mal wieder „Mein Freund Harvey" mit James Stewart gesehen. Ein schöner Film. Um die Welt wäre es ein gutes Stück besser bestellt, wenn wir alle einen freundlichen Puka hätten, zumindest aber gelegentlich mal einen lüpfen würden. Bevorzugterweise einen Martini in „Charley's Bar".

SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)

Liest gerade: Oscar Wilde: Das Bildnis des Dorian Gray
Schaut gerade: Nach Halloween wieder auf den Geschmack gekommen: Walking Dead
Und sonst: Bin ich gerade wieder frisch verliebt in die wunderschönen Sänger der Band Oasis, nachdem ich die neueste Dokumentation „Supersonic" gesehen habe. Dieser spannende Einblick in das Leben der besten Band der Welt hat mir wieder einmal gezeigt, warum ich ein Fan der ersten Stunde war und immer noch bin ;)

JOHANNES GEHRLING (25, freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: PewDiePie's Tuber Simulator (Android), Super Mario Galaxy (Wii)
Schaut gerade: The Purge, Dexter – Staffel 1, Unbox Therapy auf YouTube
Hört gerade: Das neue Album von Excision (sehr empfehlenswert!)
Und sonst: Ich habe dank dem lieben Ben nun endlich meinen ersten eigenen Game Capture HD: Allerhöchste Zeit also, sofort ganz viele Nintendo 64-Klassiker aufzunehmen und auf Youtube zu stellen! Ob sich das irgendjemand freiwillig anschauen würde?

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Wario Ware: Smooth Moves	Gurumin 3D	Super Castlevania IV	Breath of Fire 2
FLOP-TITEL	Skylanders Imaginators	-	-	-

Skylanders Imaginators (Wii U)
∅ Wertung: 5,75 // Test S. 46

Objektiv betrachtet ist *Skylanders Imaginators* wieder einmal ein grundsolides Spiel geworden. Allerdings ist die Taschengeld-Vernichtungsmasche in diesem Jahr so frech wie nie zuvor und da ziehe ich entschieden eine Linie. **4**

So langsam schlagen die jährlichen Releases auf meinen Spielspaß mit *Skylanders*. *Imaginators* ist sehr gut, bietet aber eben doch wieder viel vom Bekannten. Die heftigen Kostenfallen helfen natürlich auch nicht. **7**

Genau wie Lukas empfinde ich die Geldmacherei von *Imaginators* dieses Jahr als besonders dreist. Allerdings kann ich auch so eher wenig mit der Serie anfangen, weshalb mich das Spiel noch weniger interessiert. **5**

Imaginators ist ein fantastisches Spiel – daher auch meine sehr gute Wertung im Test. Abseits des Inhalts warten aber gefährlich smarte und schamlose Cash-Grab-Taktiken. Mein Tipp: Kaufen, aber streng budgetieren! **7**

Project Zero 2: Wii Edition (Wii U VC)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 68

An und für sich ist *Project Zero 2* ein fantastisches Horror-Spiel und (fast) auf einer Stufe mit den frühen *Silent Hill*-Teilen. Die aufgesetzte und oftmals störende Wii-Steuerung macht diese Version aber nicht empfehlenswert. **6**

Horror-Spielen (und auch -Filmen) konnte ich schon immer sehr wenig abgewinnen. Daran hat auch *Project Zero 2* für Wii nichts geändert und folglich ändert die Wii-U-Umsetzung ebenso nichts daran. **6**

Eines der wohl unheimlichsten Spiele, das jemals für die Wii veröffentlicht wurde. Auf der Nachfolgerkonsole taugt der Horror-Ausflug zwar immer noch, die Steuerung hingegen ist dabei leider weniger gut gealtert. **7**

„Horrorspiele schaffen mich nicht, ich schaffe Horrorspiele!" – sagte ich in meinen Jahren als Jüngling. Dann kam *Project Zero* und brachte mich um. Seither liebe ich die Serie, auch wenn hier die Steuerung nervt. **7**

Super Castlevania IV (New 3DS VC)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 69

Ich gebe ehrlich zu, dass mir die *Castlevania*-Spiele neuerer Machart – also jene seit *Symphony of the Night* – noch mehr am Herzen liegen. Aber auch *Super Castlevania IV* ist natürlich ein echt tolles Action-Brett! **8**

Wenn es um Metroidvanias geht, mag ich den *Metroid*-Part dieser Spiele etwas mehr als den *Castlevania*-Teil. Dennoch ist *Castlevania* eine tolle Reihe. So wie Lukas bin ich aber den neueren Ablegern mehr angetan. **7**

Rondo of Blood, *Symphony of the Night*, *Order of Ecclesia* – alles superbe Titel aus der *Castlevania*-Reihe, doch an erster Stelle steht für mich nach wie vor der vierte Teil auf dem Super Nintendo. Wahrhaft meisterlich! **9**

Auf dem SNES mochte ich die *Castlevania*-Serie immer am liebsten, bevor sie dann in der N64-„Drei hat's davon"-Version vor die Wand gefahren wurde. Von meiner Seite aus ganz klar beide Daumen hoch für Teil *IV*! **9**

Gurumin 3D (3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 70

Ach, ist das herzallerliebst! Mit Rollenspielen mit knuddeligen Chibi-Helden kann man mich immer ködern und *Gurumin 3D* stellt da keine Ausnahme dar. Schön, dass auch das abwechslungsreiche Gameplay mithalten kann! **8**

Nanu, was ist das denn? Wo kommt das denn plötzlich her? Och, ist das aber süß. Und spielmechanisch hat es auch noch was zu bieten. Ich mag positive Überraschungen wie *Gurumin 3D*, davon gibt es inzwischen zu wenige. **8**

Von der PSP auf den 3DS. Eine solche Portierung sieht man nicht alle Tage. Zum Glück hat man sich in diesem Fall für das äußerst gelungene *Gurumin* entschieden. Und der Port ist sogar noch richtig gut geworden! **8**

Ein zuckersüßes 3DS-Rollenspiel, das sich mitten in euer Kawaii-Zentrum bohrt. Das Teil ist echt toll gemacht, aber ich fürchte, ich bin aus der Alterszielgruppe schon lange raus. Für RPG-verliebte Kids (und Lukas) aber super! **7**

Wario Ware: Smooth Moves (Wii U VC)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 71

Wario Ware: Smooth Moves war eines meiner ersten Wii-Spiele und damals wie heute empfinde ich es als den wahrscheinlich besten Teil der Reihe. Hier ergibt die Bewegungssteuerung mal Sinn – und der Humor ist super! **9**

Minispiele-Sammlungen sind überwiegend als unnötiges Videospiel-Allerlei verschrieen. Die *Wario Ware*-Spiele beweisen jedoch immer wieder, dass das nicht jedes Mal zutreffend ist. Witzig und nach wie vor gut. **8**

Süß, lustig, kurzweilig. Es gibt viele gute Gründe, *Wario Ware* zu mögen. Auch ich erinnere mich gerne an die eine oder andere Session mit *Smooth Moves* zurück. Kaum zu glauben, dass das bald zehn Jahre her ist. **7**

„Hold the Form Baton … straight …" *Smooth Moves* ist eine der besten Slapstick-Komödien, die es je in Spielform auf eine Nintendo-Konsole geschafft haben! Was für ein herrlich schräger Microspiel-Blödsinn! **8**

Corpse Party (3DS)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 73

Nun, dieses Spiel ist auf jeden Fall … anders, und zwar durchaus auf eine positive Art und Weise. Gruselig ist *Corpse Party* nicht wirklich, überzeugt aber durch das ansprechende Gameplay und die gute Atmosphäre. **7**

Dieses Spiel ist einfach nicht totzukriegen. Vor satten 20 Jahren ist es zum allerersten Mal erschienen (nur im Japan) und seitdem wurde es auf zig Plattformen portiert. Auf dem 3DS macht es eine gute Figur. **7**

Auf dem PC habe ich das eine oder andere *Corpse Party* schon mal auf meiner Festplatte gehabt. Der japanische Psycho-Horror funktioniert aber auf dem portablen 3DS sehr gut – in der passenden Umgebung. **8**

Äääähh … ich … was?! Großer Gott, wenn *Detektiv Conan* einen ganz schlechten Baum geraucht hätte, wäre *Corpse Party* das Ergebnis. Unglaublich schräg, aber toll gemacht und irgendwie sehr morbide-faszinierend. **7**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

NUR NOCH WENIGE EXEMPLARE VERFÜGBAR!

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, The Legend of Zelda: Twilight Princess HD, Hyrule Warriors: Legends und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, Switch, 3DS und Mobile. Stand: 2. November 2016.

Wii U/Switch

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Dezember 2016		
UPDATE Minecraft: Story Mode – Das komplette ...	Telltale Games	16. Dezember 2016
2016		
Rise: Race the Future	VD-Dev	2016
2017		
S. 24 The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017
Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	1. Quartal 2017
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	1. Hälfte 2018
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
6180 the moon	Turtle Cream	2016
90's Arcade Racer	Nicalis	2016
NEU Gravity+	Ezekiel Rage	November 2016
Over My Dead Body (For You)	DuneWorld Games	2016
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Action Henk	Curve Digital	2016
A.N.N.E	Gamesbymo	2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	2016
A World of Keflings	NinjaBee	2016
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016
Between Heartbeats	Blimbu Games	2016/17
BLOC	Craigworks	2016
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016
Cryamore	Atlus	2016
Dance of the Damned	Nexis Games	2016
UPDATE Darksiders: Warmastered Edition	Nordic Games	22. November 2016
Demongion	Mobot Studios	2016
Dex	Badland Games	2016
Deer God	Mobot Studios	2016
Dot Arcade	James Montagna	2016
Draw the Line	Nexis Games	2016
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016
Dreii	bitforge	2016
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016
Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	2016
Exile's End	XSEED	2016
Flavoured Cats	CW Games	2016
Forced	BetaDwarf	2016
Forma.8	MixedBag	2016
Giana Sisters: Dream Runners	Black Forest Games	2016
Go Go Electric Samurai	Hexagon Games	2016
NEU Gravity+	Nicolis Games	03. November 2016
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016
UPDATE Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	2016
Hex Heroes	Prismatic Games	2016
Hive Jump	Graphite Lab	2016
Hollow Knight	Team Cherry	2016
Kerbal Space Program	Squad	2016
Knytt Underground	Ripstone	2016
Limbo	Playdead	2016
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016
March of War	ISOTX	2016
Mousecraft: Director's CAT	Crunching Koalas	2016
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016
Pinball Arcade	FarSight Studios	2016
NEU Pinball Breakout	nuGame	03. November 2016
Poi	Polykid	2016
Race the Sun	Disparity Games	2016

Wii U/Switch (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Racing Apex	Lucky Mountain Games	2016/2017
Rive	Two Tribes	2016
Road Redemption	Darkseas Games	2016
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2016
Shiness: The Lightning Kingdom	Focus Home Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
UPDATE Stardew Valley	ConcernedApe	2016
Tadpole Trepple	Bitfinity Games	2016
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016
The Song of Seven	Enlightened Games	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
S. 11 UPDATE Twisted Fusion	Leuvision	03. November 2016
U Craft	Nexis Games	2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Windup Knight 2	Robot Invader	2016
Wonder Flick	Level-5	2016
Zombie Vikings	Zoink Games	2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
NEU Antipole DX	Saturnine Games	2017
Aztez	Team Colorblind	Nicht bekannt
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Lil Bub's Hello Earth	Mike Bridavsky	Ende 2017
Mekazoo	The Good Mood Creators	Nicht bekannt
Pankapu: The Dream Keeper	Kind Studio	2017
Planet Diver	Fabraz	Nicht bekannt
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Slime-san	Fabraz	April 2017
Sushi Princess	Lage Lodge Games	Nicht bekannt
Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Vaccine	Rainy Night Creations	1. Quartal 2017
Wonderboy: The Dragon's Trap	DotEmu	Nicht bekannt
World to the West	Rain Games	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
NEU F-ZERO X	Nintendo	03. November 2016
Nintendo Switch		
S. 31 Dragon Quest X	Square Enix	Nicht bekannt
S. 31 Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
NEU Dungeon of Zaar	KURB	2017
S. 33 UPDATE Just Dance 2017	Ubisoft	März 2017
S. 25 NEU Mario Kart Switch	Nintendo	Nicht bekannt
NEU Monster Boy and the Cursed Kingdom	FDG Entertainment	Nicht bekannt
S. 27 NEU NBA 2K Switch	2K Games	Nicht bekannt
NEU Nobunaga's Ambition Switch	Koei Tecmo	Nicht bekannt
NEU Oceanhorn	FGDGames	Nicht bekannt
S. 33 Project Sonic	Sega	Herbst 2017
Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
S. 26 NEU Splatoon Switch	Nintendo	Nicht bekannt
S. 20 UPDATE Super Mario Switch	Nintendo	Nicht bekannt
S. 33 Tank it!	Bplus	2017
S. 22 NEU The Elder Scrolls V: Skyrim –Special Ed.	Bethesda	Nicht bekannt
S. 24 The Legend of Zelda: Breath of the Wild	Nintendo	2017

(New) 3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
November 2016		
NEU Cartoon Network: Battle Crashers	GameMill	11. November 2016
Pokémon Mond	Nintendo	23. November 2016
Pokémon Sonne	Nintendo	23. November 2016
Sega 3D Classics Collection	Sega	04. November 2016
Dezember 2016		
UPDATE 7th Dragon III – Code: VFD	Sega	02. Dezember 2016
Picross 3D: Round 2	Nintendo	02. Dezember 2016
UPDATE Shin Megami Tensei IV: Apocalypse	Atlus	02. Dezember 2016
Super Mario Maker für Nintendo 3DS	Nintendo	02. Dezember 2016
2016		
Mighty No. 9	Comcept	2016
Rise: Race the Future	VD-Dev	2016
Runbow Pocket Deluxe	13AM Games	2016
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	2016
2017		
Dragon Ball: Fusions	Bandai Namco	Februar 2017
Dragon Quest VIII: Die Reise des verw...	Nintendo	Anfang 2017
Ever Oasis	Nintendo	2017
Harvest Moon: Skytree Village	Rising Star Games	Frühjahr 2017
Lady Layton: The Millionaire Ariadone's ...	Level-5	2017
Mario Sports Superstars	Nintendo	Frühjahr 2017
Pikmin für Nintendo 3DS	Nintendo	2017
Poochy & Yoshi's Woolly World	Nintendo	03. Februar 2017
Yo-kai Watch 2	Level-5	Frühjahr 2017
Weitere Ankündigungen		
NEU Attack on Titan: Escape from Certan Death	Koei Tecmo	Nicht bekannt
Bayblade Burst	FuRyu	Nicht bekannt
Digimon Universe: Appli Monsters	Bandai Namco	Nicht bekannt
DJMax Encore	Rising Star Games	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
S. 09/31 Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Great Ace Attorney 2	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Megaton Musashi	Level-5	Nicht bekannt
Miitopia	Nintendo	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
S. 07 NEU Monster Hunter XX	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Great Pirate Colosseum	Bandai Namco	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Puyo Pup Chronicle	Sega	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Story of Seasons: Trio of Towns	Marvelous	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
NEU The Alive Allliance	FuRyu	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
UPDATE Yo-kai Watch 3: Sukiyaki	Level-5	Nicht bekannt

(New) 3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
NEU Collide-a-Ball	Starsign	03. November 2016
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016
Grinsia	Nicalis	2016
NEU Gourmet Dream	Circle Entertainment	2016
NEU Hyperlight EX	CatFishBlues Games	November 2016
NEU Ice Station Z	Woobly Tooth	03. November 2016
Lifespeed	Wee Man Studios	2016
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2016
Mini Sport Soul	Mechanic Arms	2016
Mixed Messages	Activision	2016
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016
Runbow Pocket	13AM Games	2016
UPDATE Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	2016
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
NEU Shoot the Ball	RCMADIAX	10 November 2016
Strike Force Foxx	Big John Games	2016
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016
Treasurenauts	Renegade Kid	2016
NEU Unlucky Mage	Kemco	03. November 2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
UPDATE Antipole DX	Saturnine Games	2017
Chicken Wiggle	Atooi	2017
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Chase	Arc System Works	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
forma.8	MixedBag	Nicht bekannt
Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
NEU Hermit Saver	Kemco	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Picontier	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Picross e7	Jupiter	Nicht bekannt
Punch Club	tinyBuild	Nicht bekannt
RPG Maker Festival	Kadokawa Games	Nicht bekannt
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
Shift DX	Cosen	Nicht bekannt
Tank Troopers	Nintendo	2017
The Legend of Dark Witch 3	Circle Entertainment	Nicht bekannt
New 3DS Virtual Console: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
Mario's Super Picross	Nintendo	03. November 2016
Mobile		
Animal Crossing	Nintendo	1. Quartal 2017
Fire Emblem	Nintendo	1. Quartal 2017
Pokémon CoMaster	Nintendo	Nicht bekannt
Super Mario Run	Nintendo	Dezember 2016 (iOS)

NOBUNAGA'S AMBITION (SWITCH)

Hersteller: Koei Tecmo **Genre:** Strategie **Termin:** Nicht bekannt

SUPER MARIO MAKER FÜR NINTENDO 3DS (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Baukasten **Termin:** 02. Dezember 2016

NINTENDO CLASSIC MINI

Hardware Alle Jahre wieder kommen die Retro-Games. So hübsch verpackt wie dieses Mal waren sie aber wohl noch nie.

Neben einem Gesamtpaket für knapp 70 Euro könnt ihr auch einzelne Gamepads für einen Zehner erwerben. Vorsicht: Ein Stromkabel ist nirgends enthalten.

Es ist eine Frage, die sich Spieler in jeder neuen Konsolengeneration stellen: Kann ich meine aktuellen Spiele auch problemlos auf der nächsten Konsole zocken? In den meisten Fällen kann diese Frage mit einem eindeutigen Nein beantwortet werden, da die Hardware der neueren Konsole grundlegend anders strukturiert ist. Retro-Enthusiasten hingegen stehen vor einem weiteren Problem. Die stehen nämlich vor der Frage, wie lange sie ihre liebgewonnenen Erinnerungsstücke noch zocken können, ehe Hardware und Modul den Geist aufgeben. Sollte man für die Zukunft jetzt stets noch Extra-Konsolen samt Ersatztitel bunkern, um für alle Fälle gewappnet zu sein? Einige Entwickler, darunter vor allem Nintendo, haben dem Spieleverfall aber schon frühzeitig den Kampf angesagt und viele der hauseigenen Klassiker per Emulation immer wieder neu auf den Markt gebracht. Mit dem Nintendo Classic Mini: NES hat Big N pünktlich zum Weihnachtsgeschäft ein besonderes Retro-Schmankerl im Angebot.

Scharfe Games!

Im Grunde handelt es sich bei dem Nintendo Classic Mini um eine moderne, aufgebohrte NES-Konsole. Anstelle eines Antennen- oder AV-Kabel-Eingangs befinden sich auf der Rückseite Anschlüsse für ein HDMI- und ein Micro-USB-Kabel. Auch an der Frontsektion hat sich was getan. Die Modulklappe lässt sich bei diesem Modell nicht öffnen, rechts befinden sich zwei Ports für Nintendos spezielle Gamepads, etwa dem Wii Classic Controller. Die auffälligste Änderung lässt sich aber bei der Größe des Geräts feststellen: Das Mini-NES ist gerade mal halb so groß wie das Touchpad der Wii U und passt in jede Handfläche. Das beiliegende Gamepad hingegen ist bis ins kleinste Detail dem alten NES-Controller nachempfunden und fühlt sich auch genauso an. Fabelhaft! Deutlich interessanter wird es aber beim Innenleben der Konsole. Auf der eingebauten Festplatte warten insgesamt 30 emulierte NES-Klassiker darauf, von euch ausprobiert zu werden. Eine vollständige Auflistung dieser Titel findet ihr auf den nächsten beiden Seiten.

Sämtliche Titel der Kollektion lassen sich von einem in gefälliger Retro-Optik gehaltenen Hauptmenü aus anwählen. Bevor ihr das aber tut, solltet ihr einen Blick in die Darstellungs-Optionen werfen. Wahlweise lässt sich jedes Spiel in seiner Originalauflösung, im 4:3-Format oder per CRT-Filter darstellen. Letzterer sorgt mit seinem

Wer es richtig altmodisch mag, darf bei den Grafikoptionen den CRT-Filter aktivieren. Schwummriges Bild inklusive.

leicht verschwommenen Bild und den sichtbaren Scanlines für ein besonders intensives Retro-Feeling, kann so aber leicht auf die Augäpfel drücken. Frei von Bildfehlern sind die Spiele aber so oder so nicht, ganz gleich von der Auflösungsoption, die ihr gewählt habt. Der Grund hierfür ist die originalgetreue Widergabe der NES-Hardware. So wie *Mega Man 2* bereits vor 28 Jahren bei zu vielen Objekten auf dem Bildschirm ins Stocken geriet, so hakt es 2016 immer noch an derselben Stelle.

Kurz angebunden

Um vor allem Gelegenheitsspielern etwas entgegenzukommen, stehen für jedes Spiel vier Speicherslots zur Verfügung. Sobald ihr an dem Gerät die Reset-Taste drückt, befindet ihr euch wieder im Hauptmenü der Konsole und könnt vom gegenwärtigen Punkt im Spiel aus einen Speicherstand anlegen. Das ist sehr hilfreich für besonders schwere Spiele wie *Ninja Gaiden* oder *Super C*, aber auch bei andauernden High-Score-Jagden stellt die Funktion ihren Nutzen unter Beweis. Aufmerksamen Spielern dürfte nun aufgefallen sein, dass man sehr häufig die Reset-Taste drücken muss, um wieder ins Hauptmenü zurückzukehren. An sich ist das kein großes Problem, eine passende Tastenkombination hätte es jedoch auch getan. Viel unkomfortabler hingegen ist die sehr kurze Länge sämtlicher Kabel, die dem Gerät beiliegen. Nicht nur fallen HDMI- und Ladekabel äußerst komprimiert aus, auch das Kabel eures Controllers misst gerade einmal 70 Zentimeter. Selbst in kleinen Wohnzimmern gestaltet sich der Aufbau des Nintendo Classic Mini: NES daher als äußerst schwer – Abhilfe schafft hier nur ein besonders langes HDMI-Kabel, das ihr zu eurer Couch verlegt. Weitaus angenehmer gestaltet sich der Aufbau der Konsole direkt am PC-Schreibtisch. Abschließend noch ein finales Wort zur Spieleauswahl: Natürlich hat Nintendo vor allem mit den hauseigenen Klassikern jede Menge Pflichttitel ins Sortiment gepackt, einige Fehlgriffe sind aber leider dennoch dabei. Welche Titel genau auf der Festplatte der Konsole enthalten sind, könnt ihr auf den folgenden beiden Seiten nachlesen. Es sollte für alle Geschmäcker etwas dabei sein.

Marco Cabibbo

Das Hauptmenü ist sehr übersichtlich ausgefallen. Um hierhin zurückzukehren, müsst ihr jedes Mal die Reset-Taste auf der Konsole betätigen. Etwas umständlich.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Gut gemacht, Nintendo! Jetzt schiebt doch bitte schnell eine SNES-Variante nach."

Ich bin wirklich kein Freund von Vorbestellungen, insbesondere bei allem, was am Ende auf unfertige Software hinauslaufen könnte. Beim Nintendo Classic Mini habe ich im Juli aber eine Ausnahme gemacht, da ich ja genau wusste, worauf ich mich einlasse. Nachdem mich auch die Hardware selbst beim ersten Anspielen auf der Gamescom überzeugte, war ich mir sicher, im November den einen oder anderen Retro-Abend starten zu können. Mit den recht kurzen Kabeln und dem ein oder anderen Ausfall bei den Spielen habe ich am Ende zwar immer noch was zu meckern, aber auf den Gesamteindruck hat das so gut wie keinen Einfluss. Sofern ihr noch nicht alle Titel der Sammlung bereits für Wii U und 3DS heruntergeladen habt und mal wieder so richtig in Nostalgie schwelgen wollt, ist das das Nintendo Classic Mini: NES das ideale, verfrühte Weihnachtsgeschenk an euch selbst. Die Anschaffung eines längeren HDMI-Kabels solltet ihr vor dem Kauf des Gerätes aber klar in Erwägung ziehen.

Nintendo Classic Mini: NES

Termin: 11. November 2016
Hersteller: Nintendo
Lizenzgeber: Diverse
Empfohlenes Alter: ab 6 Jahren
Preis: ca. 70 Euro

PREIS/LEISTUNG 8

Sofern ihr die meisten Spiele noch nicht besitzt, bietet das Nintendo Classic Mini: NES mit seinen wunderbaren Klassikern ein tolles Preis/Leistungs-Verhältnis.

PRO / CONTRA

- ++ 30 verschiedene Klassiker
- ++ Qualitativ sehr hochwertig
- \+ Einfacher Aufbau der Konsole
- \+ Verschiedene Grafikfilter
- \+ Speicherfunktion
- − Einige wenige Spieleausfälle
- − Stromkabel nicht enthalten
- −− Sämtliche Kabel sind sehr kurz

BALLOON FIGHT

Einer von Nintendos frühen Titel, der heute aber, abgesehen vom nostalgischen Wert, nicht mehr viel zu bieten hat.

BUBBLE BOBBLE

Selbst 28 Jahre später ist *Bubble Bobble* immer noch ein superbes, wenn auch später ganz schön kniffliges Koop-Jump&Run.

CASTLEVANIA

Eine Mischung aus Adventure und Jump & Run, die Geschichte geschrieben hat. Der perfekte Horror-Plattformer!

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

Das schwarze Schaf in der *Castlevania*-Familie. Kein Komplettausfall, aber ganz klar das schlechteste der alten Trilogie.

DONKEY KONG

Noch ein legendärer Klassiker. Dieses kurzweilige Jump & Run hat Mario und Nintendo zu einer großen Karriere verholfen.

DONKEY KONG JR.

Der hastig nachgeschobene zweite Teil ist durchaus gelungen, weist aber ganz klar weniger Charme auf als der Vorgänger.

DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE

Wer mal unbesorgt durch die 8-Bit-Straßen ziehen und Punks verprügeln möchte, sollte dringend *Double Dragon 2* zocken.

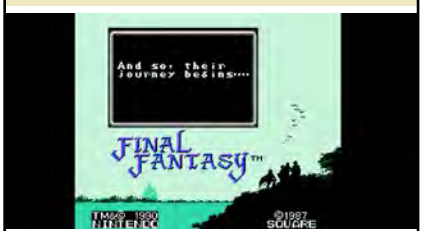
DR. MARIO

Für viele Spieler ist *Dr. Mario* das bessere *Tetris*. So weit wollen wir nun nicht gehen, ein super Spiel ist es aber definitiv.

EXCITEBIKE

WRUMM WRUMM! Das aufregende Motorcross-Rennspiel macht auch heute noch Spaß. Immer schön gerade landen!

FINAL FANTASY



Und noch ein Spiel, mit dem eine große Karriere startete. *Final Fantasy* dürfte auch das umfangreichste Spiel der Liste sein.

GALAGA

Nicht so kultverdächtig wie *Space Invaders*, dafür hat Bandai Namcos Shoot 'em Up spielerisch deutlich mehr zu bieten.

GHOSTS 'N GOBLINS

Ohne Frage ist Capcoms Grusel-Klassiker eines der härtesten Spiele auf der Konsole – dafür aber auch eines der besten.

GRADIUS

Dank abwechslungsreicher Grafik und einem ausgeklügelten Upgrade-System ist das tolle *Gradius* vor allem eins: zeitlos!

ICE CLIMBER

In erster Linie kennt man die Ice Climbers durch ihren Auftritt aus *Super Smash Bros.* Mit diesem Spiel hat alles angefangen.

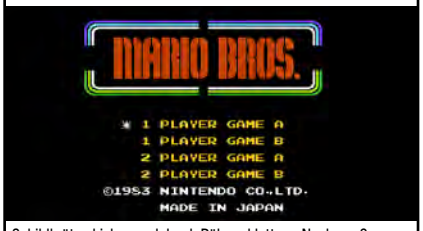
KID ICARUS

Vor einigen Jahren feierte *Kid Icarus* ein Comeback auf dem 3DS, das sich spielerisch aber enorm von diesem Titel unterschied.

KIRBY'S ADVENTURE

Kirbys NES-Einstand kam recht spät, aber das merkt man dem ausgereiften Titel spielerisch und technisch auch klar an.

MARIO BROS.



Schildkröten kicken und durch Röhren klettern. Noch vor *Super Mario Bros.* stellte Nintendo hier die Weichen fürs Klempner-Duo.

MEGA MAN II

Mega Man 2 verhalf Capcom zu weltweiten Ruhm und gilt immer noch als das wohl beste Spiel der enorm langlebigen Reihe.

METROID

Das erste *Metroid* mag nun im Schatten seiner Nachfolger stehen, für einen Retro-Weltraum-Trip reicht es aber noch.

NINJA GAIDEN

Ninja Gaiden verweist sogar *Ghouls 'n Ghosts* auf seine Plätze, was den Härtegrad angeht. Spielerisch immer noch gehaltvoll.

PAC-MAN

Eine Fressorgie, die wohl niemals zum Erliegen kommt. Dieser Klassiker darf eigentlich in keiner Retro-Sammlung fehlen.

PUNCH-OUT!!

Im weitesten Sinne ein reines Reaktionsspiel, das vor allem durch sein lustiges Charakterdesign in Erinnerung geblieben ist.

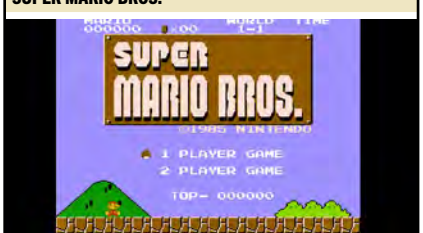
STARTROPICS

StarTropics sticht ein wenig aus der Liste hervor, doch vermag das von *Zelda* inspirierte Spiel durchaus zu überzeugen.

SUPER C

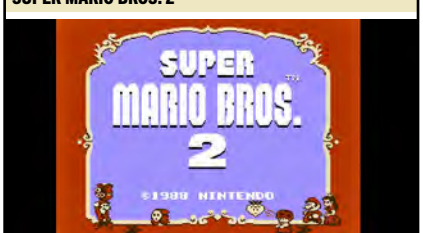
Grafisch und inhaltlich ein echtes Brett! *Super C* ist zudem einer der besten Koop-Titel, den ihr auf dem Gerät finden könnt.

SUPER MARIO BROS.



Natürlich darf der Wegweiser für alle Jump & Runs nicht fehlen, auch wenn das Sprungverhalten heute ein bisschen bockig wirkt.

SUPER MARIO BROS. 2

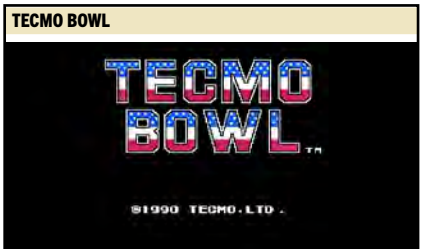


In Wahrheit gar kein „echtes" *Super Mario Bros.*, hat der zweite Teil in der Serie dennoch seine bleibenden Spuren hinterlassen.

SUPER MARIO BROS. 3

Völlig zu Recht gilt *Super Mario Bros. 3* als eines der besten Jump & Runs der Welt. Ein wahrer Pflichttitel im Programm.

TECMO BOWL



Bei all der Nostalgie bildet *Tecmo Bowl* definitiv das Schlusslicht. Vor allem spielerisch ist der Titel in die Jahre gekommen.

THE LEGEND OF ZELDA

Was soll man da noch sagen? Dieses Spiel hat nicht nur Genres, sondern auch ganze Konsolengenerationen maßgeblich geprägt.

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Ähnlich wie bei *Castlevania 2* versuchte Nintendo mit dem zweiten *Zelda*-Teil etwas Neues, was nicht jedem Spieler gefiel.

Skyrim sagt: Fus-Ro-Danke! Wir attestieren dem Design während der *Imaginators*-Charaktergenerierung keine *Elder Scrolls*-Kopierabsicht. Nur … Inspiration.

Wer MMOs zockt, kennt das Prinzip der Item-Sets – besonders mächtiger Outfits, bestehend aus bestimmten Einzelteilen. Gibt's jetzt auch in den Skylands!

„Spyro! Geht Hype!" Vor allem zu Beginn der 25+ Stunden starken Solo-Kampagne geleiten euch wohlbekannte Charaktere durchs Abenteuer. Das ist sehr charmant.

SKYLANDERS IMAGINATORS

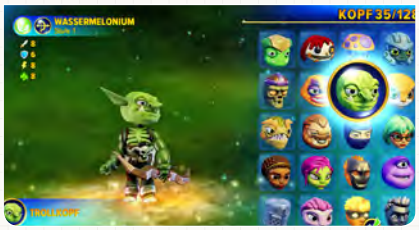
Action-Adventure Ihr hättet eine bessere Idee für ein Skylanders-Update? Dann hier, macht mal!

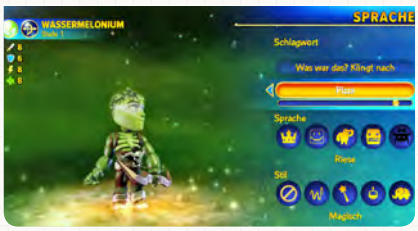
Hallo, neues *Skylanders*! So ein bisschen kennen wir dich ja schon – schließlich ist dein Konzept rund um selbst gebaute Helden schon mal da gewesen. Bereits in *Swap Force* durften wir unsere eigenen Figuren zusammenstellen, damals aber nur im ganz kleinen Rahmen aus vorgefertigten Bauteilen. In *Imaginators* findet sich die Heldenwerkstatt nur noch in der Software, abgespeichert und über das beiliegende NFC-Portal ins Spiel befördert werden die Charaktere Marke Eigenbau nun in den sogenannten Kreations-Kristallen. Eigentlich hat *Imaginators* durch dieses Grundkonzept bereits sein erstes Problem. Anders als die früheren Ableger der Serie kann es nämlich nicht mit der Vita bereits etablierter Helden arbeiten, sondern muss seine Hintergrundgeschichte diesmal auf alle nur denkbaren Fantasiefiguren der Wii-U-Besitzer abstimmen. Um diesen Kraftakt zu bewältigen, führt *Imaginators* 31 neue, vorgefertigte Charaktere ein – die sogenannten Senseis. Diese Großmeister unter den Kämpfern erweitern nicht nur die Maximalstufe und Fähigkeiten eurer eigenen Figuren, sondern verpassen dem Spiel auch noch einen solide Rahmenhandlung. Um trotzdem auf Nummer sicher zu gehen, präsentiert sich die gewohnt plot-device-lastige Storyline der (auf Wunsch kooperativen) Kampagne ziemlich einfach. So passt sie zu möglichst vielen unterschiedlichen Heldenfantasien aller Altersstufen. Das ist ein bisschen schade, aber verständlich und zu verschmerzen, zumal eine brillante Hintergrundgeschichte noch nie die ganz große Stärke der *Skylanders*-Spiele war.

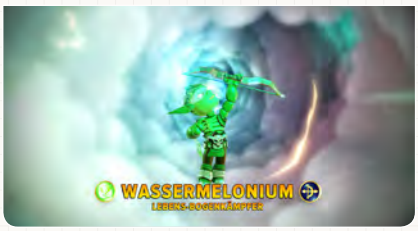
SCHAFFE, SCHAFFE, ELFLEIN BAUE!

Das Charakter-Kreationsprogramm ist das absolute Highlight in *Imaginators*. Wir haben darin ein paar Stunden lang gleich einen ganzen Haufen Helden gebastelt und uns am Ende für einen Recken entschieden: Unser legendärer Retter der Skylands ist ein Lebens-Bogenschütze namens Wassermelonium! Sein Kampfschrei? „Was war das? Klingt nach Pizza!"

Imaginators Charakter-Bastelstube ist weit mehr als nur ein Auswahlprogramm mit ein paar Dutzend Bauteilchen. Wenn ihr zum ersten Mal einen eigenen Helden auf einem Kreations-Kristall speichert, wird euch die schiere Anzahl von Köpfen, Ohren, Armen, Augen, Beinen und Farben regelrecht umhauen – dabei ist das äußere Erscheinungsbild eures Imaginators nur eines von etlichen modifizierbaren Elementen! Ihr könnt neben eurer Charakterklasse auch eure Stimme, Attacken, Spezialfähigkeiten, euren Slogan und sogar eure Hintergrundmusik bis ins kleinste Detail selbst bestimmen. Ganz großes Kino! Eigentlich nervt uns am Charakter-Editor nur ein einziges Limit: Man kann nur Helden erschaffen, die aufrecht auf zwei Beinen gehen. Wer also einen Drachen mit vier Haxen oder gar einen dicken Käfer mit sechs Gliedmaßen durch die Gegend scheuchen will, schaut leider in die Röhre. Schade, also kein Deathwing in *Skylanders*!







61 Jahre alt? Raus!

Ein wesentlich größeres Risiko dürften Kenner der Reihe bei den Figuren selbst vermuten. Seit für das mittlerweile fünf Jahre alte Original seinerzeit extra Spyro wiederbelebt wurde, um für den mutigen Neustart einen bekannten und liebenswert-knuffigen Chefhelden am Start zu haben, lebt die Toys-to-Life-Serie schließlich von prägnanten Charakteren. Jedes einzelne Mitglied der Polygon-und-Plastik-Party ist dabei eine echte Charisma-Bombe. Alle bringen sie ihre lockeren Sprüche, drolligen Animationen und bis ins letzte Detail herrlich inszenierten Attacken mit. Kann da ein Do-it-yourself-Held mithalten? Kann ein *Skylanders*-Spiel tatsächlich eine derart harte Kursänderung bei seinem prominentesten Feature verkraften? Überraschenderweise lautet die Antwort: Ja! Das liegt zum einen daran, dass auch *Imaginators* mit einigen großartigen neuen Persönlichkeiten aufwarten kann – eben den den zuvor angesprochenen Senseis. Zum anderen macht die Schöpfung eigener Helden auch unfassbar viel Spaß! Egal ob man selbst 6, 16 oder 60 Jahre Erfahrung als Konsolenfan zu bieten hat, man kann sich hier so richtig in der Gestaltung seiner persönlichen Figur verlieren – es gibt einfach unzählige optische und spielerische Möglichkeiten auszuwählen, feinzuschleifen und dann im *Imaginators*-Abenteuer genüsslich auszuprobieren. Und weil man selbstverständlich die klassischen Skylanders der älteren Serienableger auch im neuesten Teil verwenden darf, wird keinem Portalmeister etwas weggenommen. Na ja, fast nichts: Auf den Fallenslot aus *Trap Team* müsst ihr in der *Imaginators*-Kampagne leider verzichten, Rennspiel-Runden aus *Superchargers* dürft ihr jedoch (auf einem ziemlich einfachen Niveau) in einem separaten Spielmodus vom Hauptmenü aus drehen.

Bereits beim ersten Endgegner merkt man: Die Kämpfe mit den Doomlandern haben es in sich! Wenn *Imaginators* hohe Schwierigkeitsstufen verspricht, ist das auch so gemeint.

In diesem Minispiel-Labyrinth kugeln wir als Skylander Bop durch die Gänge, während uns Tore vor der Nase zugeschlagen werden. Wie unhöflich vom Spiel!

Die Rennspieletappen Marke *Superchargers* finden sich nun als separater Spielteil im Hauptmenü. Inklusive Online-Multiplayer und Fallen-Unterstützung.

Klasse und Masse

Den eingeschlagenen Kurswechsel der Programmierer spürt man überdeutlich: Während die *Skylanders*-Serie ihren zuletzt etwas strauchelnden Verkaufszahlen im letzten Jahr mit *Superchargers* und einer Rennspiel-Komponente auf die Sprünge helfen wollte (und damit auf die Schnauze gefallen ist), konzentriert sich *Imaginators* nun auf die altbekannten Action-Adventure-Anteile. Die Manpower hat man bei Entwickler Toys for Bob in diesem Jahr dann auch sinnvollerweise in den Feinschliff investiert. Und bei Spyros linkem Horn, das hat sich gelohnt! *Imaginators* ist ein wunderschönes Spiel geworden, läuft technisch hervorragend, verzeichnet trotz seines unfassbar detailverliebten Weltdesigns nur sehr selten kleinere Framerate-Einbrüche und strotzt nur so vor putzigen Details und brillanten Effekten. Vor allem hält das Abenteuer diesen starken Stil über die komplette Laufzeit seiner Kampagne durch und hat gerade in den späteren Spielbereichen einige echte Highlight-Levels zu bieten. Die Animationen und Charakterdarstellung der bereits bekannten und der neuen Figuren sind wie gewohnt superb. Vor allem aber am überwältigend umfangreichen Helden-Baukasten mit seiner geradezu grotesken Anzahl an Einzelteilen, Heldensprüchen, Farben, Moves und, und, und werden sich vergleichbare Spiele wohl noch lange Zeit die Zähne ausbeißen. Allein hier werdet ihr etliche großartige Stunden verbringen! Genauere Infos dazu haben wir für euch in unserem Kasten auf Seite 45 zusammengetragen. Die Musik- und Soundgestaltung verdienen ein Lob derselben Güteklasse, auch wenn Wortwitz und deutsches Voice Acting/Lip Syncing der englischen Originalfassung nie das Wasser reichen können. Hier bleiben bei der Übersetzung leider viele Gags auf der Strecke. Kurzum: Das hier ist die ursprüngliche *Skylanders*-Formel, weitab von kreativen neuen Einfällen, aber dafür nahe an der Perfektion des Bekannten.

Father Brain auf der Wii U gesichtet: Der Serien-Superschurke Kaos ist wieder zurück und kann diesmal tatsächlich mit ein bisschen Hirn aufwarten. Da müssen wir einschreiten und diese unheilige Verbindung aufbrechen!

Spyro: Dark Legacy

Beim Spielgefühl sieht es ähnlich aus. Natürlich strotzt auch *Imaginators* nur so vor *Skylanders*-typischen Sammelaufgaben, schön inszenierten Puzzles, Hüpf- und Geschicklichkeitspassagen sowie Minigames. Dazu gesellen sich unzählige unterhaltsame (Boss-) Kämpfe, die tatsächlich mehr verlangen als reines Button-Mashing, Sammel-Items, Upgrade-Runden, freischaltbare Fähigkeiten und jetzt auch noch ein Lootsystem Marke „*Diablo* light". Anspruchsvolle Schwierigkeitsgrade gibt es obendrauf. Stellt euch am besten ein quietschfröhliches *Gauntlet* mit selbst gebauten Helden vor – schon ihr habt *Imaginators*! Wer sich dann noch mit der Preispolitik arrangieren kann, bekommt das technisch wohl beste *Skylanders* überhaupt geboten. Wer *Imaginators* beim Thema Geld dagegen nicht traut, sollte sich unbedingt unseren Meinungskasten nebenan durchlesen. Insgesamt ist das jüngste *Skylanders* aufseiten des Gameplays wohl der beste Teil der Reihe, mindestens aber in den Top 3. Ganz besonders viel Applaus verdient sich Activisions neueste Spielvitrinen-Invasion zudem für die Breite ihrer Altersziel-gruppe. Klar, hauptsächlich richtet sich das schamlos kunterbunte Abenteuer nach wie vor an die Kids – vorzugsweise an solche, die ihre Eltern gerne mal nach etwas mehr Taschengeld fragen. Aber *Imaginators* holt dank seines tollen Witzes, seiner Möglichkeit zur Charakter-Perfektion und einer gehörigen Prise gut platzierter Selbstironie eben auch das ältere Publikum gekonnt ab. Für den (nur noch) lokalen Koop-Modus ist das Gold wert – hier nötigt schon mal der Papa den Sohn zum Spielen statt andersrum. Spaß haben dabei aber definitiv beide.

Benjamin Kegel

Ein bisschen Hüpfspieltalent sollte man schon mitbringen – vor allem zur Entdeckung versteckter Areale ist das hilfreich. Die Kamera ist immer noch fixiert, dadurch verliert man in den enorm detailreichen Levels nicht so schnell den Überblick.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Absolut erstklassig als Spiel, absolut skrupellos als Produkt …"

Die *Skylanders*-Serie hat schon immer großzügig bei ihrer Kundschaft kassiert. So einen Handel kann man aber eben mit einem fairen Handschlag oder einer saftigen Backpfeife ins Gesicht besiegeln – die Tendenz geht jetzt eher in Richtung Maulschelle. Das liegt vor allem an den in *Imaginators* eingebauten Mikrotransaktionen. Und natürlich an der Tatsache, dass sich einmal mit einem Charakter befüllte Kreations-Kristalle nur noch durch einen offensichtlich nicht beabsichtigten Reset-Trick über einen 3DS wieder in den Fabrikzustand zurückversetzen lassen. Dazu gesellen sich dann noch die 31 neuen Sensei-Figuren, die ebenfalls bezahlt werden wollen. Das ist insgesamt hart an der Grenze des guten Geschmacks – und vielleicht schon drüber hinaus.

Skylanders Imaginators

Termin: 13. Oktober 2016
Hersteller: Activision
Entwickler: Toys for Bob
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 60 Euro (Starter-Kit)

GRAFIK 9
Bietet zwar keine absolute Hochleistungsgrafik, ist aber in der Breite unglaublich detailverliebt.

SOUND 8
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Spitzen-Soundeffekte, ordentliche Musik und eine Sprachausgabe, die Englisch am besten war, ist und wohl auch bleibt. Insgesamt ein klasse Akustik-Paket.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: -
Button Mashing bringt einen zwar weiter, aber gekonnte Kampfstrategie am Controller ist deutlich effizienter. Die klasse Steuerung unterstützt das prima.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel/schwer (4 Stufen)
Kratzt eigentlich schon fast an der 9er-Wertung, wenn nur die ganzen nervigen Paygates nicht wären. Der Charakter-Editor ist unfassbar stark!

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2 **Spieler offline:** 2
Lokaler Koop-Multiplayer für die Kampagne und Online-Multiplayer für die Rennspiele – aber kein Online-Multiplayer mehr für die Kampagne. Buh!

PRO / CONTRA
- ✚✚ Bis zur Perfektion feingeschliffen
- ✚✚ Extrem umfangreicher Charakter-Editor
- ✚ *Superchargers*-Rennmodus mit dabei
- ✚ Bowser und Donkey Kong werden unterstützt
- ✚ Beliebte Bossgegner sind nun als Helden dabei
- ➖ Fallen aus *Trap Team* nur in Fahrzeug-Rennen
- ➖ Tschüss, Online-Koop-Kampagne!
- ➖➖ „Haste mal 'nen Euro?" in Dauerschleife

WERTUNG/FAZIT

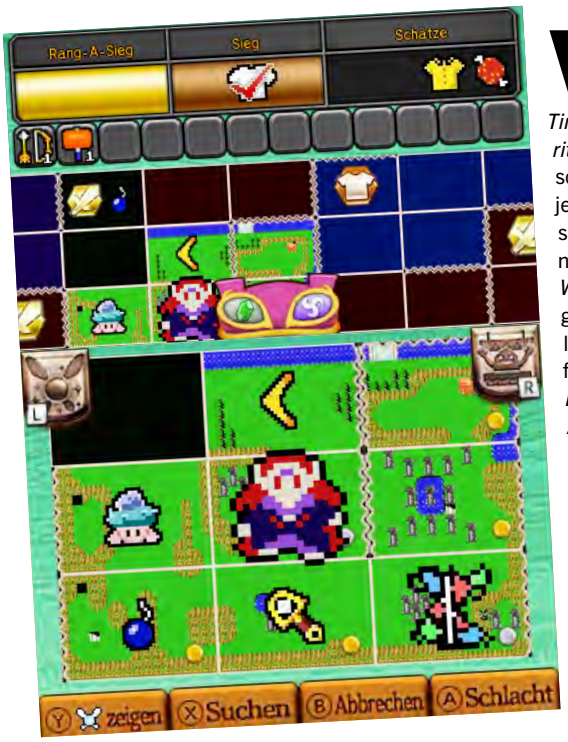
83

„Spielerisch fantastisch, großartige Produktionswerte, schamlos gierig"

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

HYRULE WARRIORS LEGENDS – A LINK BETWEEN WORLDS PAKET

Action Das letzte DLC-Paket schickt euch nach Lorule und bringt zwei Kämpfer mit.



Das Ravio-Schild (oberes Bild) zeigt an, welche Superkräfte gerade wirken. Über Spalte (unteres Bild unten rechts) wechselt ihr zwischen Hyrule und Lorule.

Vom Serienerstling über *Ocarina of Time* bis hin zu *Spirit Tracks* hat inzwischen so ziemlich jedes *Zelda*-Hauptspiel nun schon seinen Weg in *Hyrule Warriors: Legends* gefunden. Mit dem letzten DLC-Paket folgt nun auch *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds*, das mit einer eigenen Abenteuer-Karte und gleich zwei neuen Kämpfern vertreten ist. Der Erste im Bunde ist der mysteriöse Händler Ravio. Für die Combo-Starter greift er auf einen Hammer zurück und als Combo-Finisher hat er Wind- und Eismagie sowie eine Mischung aus beidem parat. Diese Zauberattacken sind einerseits hervorragend, um Gruppen von Gegnern schnell und effizient zu zerlegen. Andererseits sind sie aber auch klasse gegen Riesenmonster, da sie die Schwachpunktanzeige schnell leeren. Weil Ravio seine Angriffe zudem ziemlich flink zum Besten gibt, ist er ein guter Kämpfer für viele Situationen – nur im Duell mit anderen Helden lässt er etwas nach. Der zweite neue Kämpfer ist der Fiesling Yuga, der mit einem magischen Bilderrahmen und Blitzmagie seine Gegner aufs Korn nimmt. Yuga kämpft dabei auf mittlere Reichweite, was ihm einen Reichweitenvorteil gegenüber den meisten anderen Kämpfern gibt. Der Haken ist dabei aber, dass er im Nahkampf sehr verwundbar ist, da er Gegner direkt vor sich nicht trifft. Dazu ist es ein wenig schwerfällig, weshalb er in erster Linie für fortgeschrittene Spieler sinnvoll ist.

Licht und Schatten

Für Fans des Abenteuer-Modus ist mit dem letzten DLC erneut eine neue Abenteuerkarte dabei. Die Lorule-Karte ist dabei in zwei separate Hälften unterteilt: Hyrule und Lorule. An auf der Karte verteilten Spalten könnt ihr mithilfe des Bilderrahmen-Items zwischen den beiden Welten hin- und herwechseln. Bereits freigespielte Kartenabschnitte könnt ihr danach aber jederzeit auch ohne Bilderrahmen wieder anwählen. Eine weitere Besonderheit stellen die Superkräfte dar, die immer dann aktiviert werden, wenn ihr eine Item-Karte benutzt. Diese Superkräfte fügen Schlachten entweder ein weiteres effektives Element hinzu, erhöhen eure Rubinausbeute oder stärken eure Attacken. Allerdings können immer nur zwei Superkräfte gleichzeitig aktiv sein; welche das sind, wird auf der Karte an den Augen des Ravio-Schildes gezeigt. Das letzte DLC-Paket bildet einen schönen Abschluss und ist wie die Pakete zuvor sehr gelungen.

Viktor Eippert

Mit seinem magischen Bilderrahmen attackiert Yuga die Gegner auf Entfernung. Das macht ihn jedoch im Gegenzug verwundbar im Nahkampf.

Ravio haut nicht nur mit dem Hammer zu, er beherrscht auch starke Wind- und Eismagie. Damit ist er besonders gut gegen Gegnermassen und Riesenmonster.

Hyrule Warriors: Legends – A Link Between Worlds Paket

Termin: 31. Oktober 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Koei Tecmo/Omega Force
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 6,99 (3DS)/4,99 (Wii U) Euro

PREIS/LEISTUNG 9

In Sachen Umfang gibt es wie bei den bisherigen DLC-Paketen nichts zu mäkeln. Ihr bekommt eine neue Abenteuer-Karte, zwei Kämpfer und Kleinkram.

PRO / CONTRA

- ✚ Tolle, umfangreiche Abenteuerkarte
- ✚ Superkräfte bringen Abwechslung
- ✚ Gute neue Kämpfer mit Ravio und Yuga
- ➖ Abenteuerkarte ist im Wii-U-DLC nicht enthalten

WERTUNG/FAZIT

„Nicht ganz so klasse wie das letzte DLC-Paket, aber dennoch wieder super."

81

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY
SPIRIT OF JUSTICE TURNABOUT TIME TRAVELLER

N-ZONE 3DS HIT

Adventure Zwei Kurzausflüge und ein richtiger Trip zurück in die Welt von *Phoenix Wright*: Die drei Gerichts-DLCs überzeugen!

Auch in den DLCs gilt es natürlich, spannende Fälle zu lösen und vor Gericht unser Talent als Anwalt unter Beweis zu stellen.

In den Mini-Episoden sind wir einerseits mit Phoenix samt Anhang, andererseits mit Apollo und dessen Freunden unterwegs.

Die Arbeit eines Anwalts ist nie zu Ende! – gemäß diesem Motto begibt sich Phoenix Wright kurz nach den Ereignissen des Hauptspiels *Spirits of Justice* erneut in den Gerichtssaal. Es gilt seinem Freund aus Kindheitstagen, Larry Buzz, zu helfen. Dessen Verlobte, Ellen Wyatt, wird nämlich des Mordes angeklagt. So weit, so typisch für die Serie. Etwas überraschender ist es da schon, dass Ellen anscheinend durch die Zeit reisen kann – und offenbar bereits verheiratet ist! Mehr als diese Prämisse sei an dieser Stelle aber nicht verraten. Wohl aber kann gesagt werden, dass der DLC, der einen vollwertigen Turnabout-Fall bietet, genauso unterhaltsam, genial geschrieben und abwechslungsreich wie stets daherkommt.

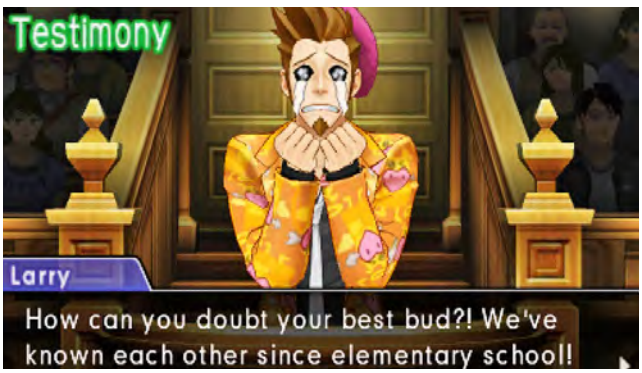
Kleine Gerichtsbarkeit mal zwei

Zusätzlich stehen noch zwei weitere, kleinere Zusatz-Inhalte zum Download aus dem eShop des Nintendo 3DS bereit. *Apollo Justice: Asinine Attorney* und *Phoenix Wright: Asinine Attorney* stellen jeweils – wenig überraschend – Apollo und Phoenix in den Mittelpunkt und erzählen kleine „Was wäre wenn"-Geschichten. Apollo muss sich im Gerichtsssaal mit seinem alten Rivalen und Quasi-Freund Klavier Gavin herumschlagen, während es für Phoenix richtig heiß hergeht: Er muss während eines Gerichtsfalls im Hohen Haus von Khura'in eine Geiselnahme zu einem unblutigen Ende führen. Auch diese beiden Mini-Abenteuer bringen viel Spaß und Spannung, sind aber relativ schnell vorbei. Generell gilt aber auf jeden Fall: Fans der *Ace Attorney*-Reihe können mit keinem der drei DLCs etwas falsch machen. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Bezüglich Handlung und Dialogqualität auf einer Stufe mit dem Hauptspiel – schön!"

So müssen gute DLCs aussehen! In puncto Handlungs-Qualität können die drei Zusatz-Episoden, vor allem das sehr umfangreiche *Turnabout Time Traveller*, definitiv mit dem Hauptspiel mithalten. Der Preis für die beiden Mini-Episoden ist mit jeweils vier Euro zwar tendenziell etwas hoch angesetzt, aber noch im Rahmen. Was ich mir persönlich gewünscht hätte, wäre lediglich gewesen, dass die Entwickler die eine oder andere neue Gameplay-Idee verwirklicht hätten. Aber auch so bekam ich jede Menge Spaß und Spannung geboten!



Larry Butz ist wieder da! – und steckt, wie für ihn üblich, in gehörigen Schwierigkeiten.

Turnabout Time Traveller

Termin: 29. September 2016
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: 5,99 Euro

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr spannende Geschichte
- ✚ Grandios geschriebene Dialoge
- ▬ Im Kern wenig Gameplay-Tiefe
- ▬ Wie üblich streng linear

WERTUNG/FAZIT

86 **„Spannender Kriminalfall, der einige Fan-Favoriten gekonnt in den Mittelpunkt stellt.**

Apollo Justice: Asinine Attorney

Termin: 08. September 2016
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: 3,99 Euro

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr spannende Geschichte
- ✚ Grandios geschriebene Dialoge
- ▬ Im Kern wenig Gameplay-Tiefe
- ▬ Ziemlich kurz

WERTUNG/FAZIT

80 **„Kurz und nicht ganz so stark wie das Phoenix-Gegenstück, aber spannend!"**

Phoenix Wright: Asinine Attorney

Termin: 08. September 2016
Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
USK-Freigabe: ab 16 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: 3,99 Euro

PRO / CONTRA
- ✚ Sehr spannende Geschichte
- ✚ Grandios geschriebene Dialoge
- ▬ Im Kern wenig Gameplay-Tiefe
- ▬ Ziemlich kurz

WERTUNG/FAZIT

82 **„Kein vollwertiger Kriminalfall, aber ein toller Gerichts-Happen für Zwischendurch!"**

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

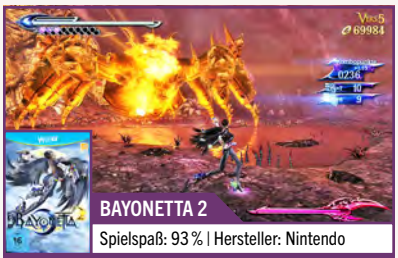
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Paper Mario: Color Splash
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

PAPER MARIO: COLOR SPLASH

Sieht auf den ersten Blick nach einem drollig-harmlosen Kinderspiel aus, mausert sich dann aber zu einem wirklich tollen Abenteuer. Prima Teil!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Paper Mario: Color Splash
Test (11/16): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Tokyo Mirage Sessions #FE
Test (07/16): 81 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

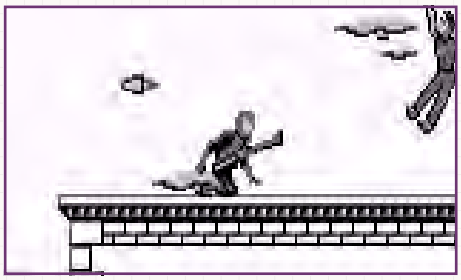
Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Mit großer Freude dürfen wir berichten: Zu unserem letzten Retrorätsel gab es keine einzige richtige Antwort. Eine war zwar verdammt nahe dran, schaffte dann aber die letzte Kurve nicht …



Nach der Flut an *Plok*-Antworten zum gesuchten Klassiker aus der vorletzten N-ZONE mussten wir euch dringend etwas Kniffliges anbieten – und haben das mit dem japan-exklusiven *Rendering Ranger R²* auch geschafft! Eine korrekte Antwort von Bill Richter war zwar nahe dran, stolperte dann aber kurz vor dem Ziel: Manfred Trenz war zwar der korrekte Spieldesigner, aber *Turrican* nicht der korrekte Titel. Dafür machen wir es euch diesmal wieder einfacher: Wir suchen ein Game-Boy-Spiel – es war qualitativ zwar ganz nett, wirklich berühmt ist es heute aber vor allem aufgrund des großen Namens seines Entwicklers. Dort war es erst das zweite Game-Boy-Spiel der Firmengeschichte.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an:
redaktion.benj@minkegel.de

MY TWO COINS

Sämtliche Kolumnen in dieser N-ZONE drehen sich natürlich nur um ein Thema: Nintendos neue Konsole! Auch ich möchte gerne meine kleine Meinungsecke im besten Mario-Magazin der Welt dazu nutzen, um einen ganz konkreten Gedanken zur Switch loszuwerden: den massiven Wechsel von Nintendos Zielgruppe.

Das Erste, was mir nach der Switch-Vorstellung durch den Kopf schoss, war „Hmmm … endlich mal eine Nintendo-Konsole, die ich mir nicht im Spielzeugregal eines Toys 'R' Us vorstellen kann". Und tatsächlich – NES, SNES, N64, Gamecube, Wii und auch Wii U: all diese Geräte machen zwar auch auf einem modernen Mediaboard einen passablen Eindruck, sind aber auch im quietschbunten Kinderzimmer prima aufgehoben. Bei der Switch ist das anders: Noch nie hat Nintendo eine derart modern designte Konsole gestaltet – und dabei auch noch den Spagat zwischen Eleganz und Hightech-Feeling so großartig hinbekommen!

Überhaupt unterstreicht die gesamte Aufmachung des Präsentationsvideos ein beeindruckendes, weil für Nintendo sehr ungewöhnliches Verhältnis zum eigenen Produkt. Was gab es denn im Switch-Filmchen zu sehen? Trendige, junge Erwachsene auf einer Hausdach-Fete, ein paar Freizeit-Basketballer beim gemütlichen Abschalten nach dem Training und sogar eine Verbeugung von *Splatoon* in Richtung E-Sports. Was hat dagegen komplett gefehlt? Kinder! Nicht eine Person unter 18 bis 20 Jahren tummelte sich in der Präsentation, dazu passte auch die trendige Musik im Hintergrund. Das ist keine Kleinigkeit, sondern vielleicht der größte Zielgruppen-Umbruch in Nintendos Firmengeschichte. Spannend!

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

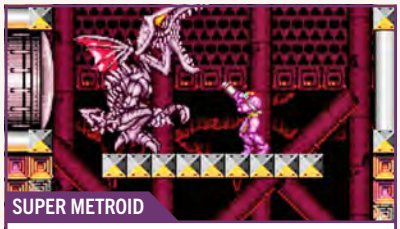
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Leider ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für ein spaßiges Offline-Gebolze zu zweit aber super!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

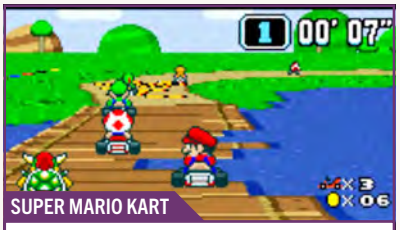
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

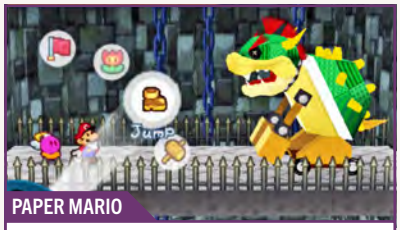
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

QUEST OF DUNGEONS

Race of Cars. Jumping of Platforms. Quest of Dungeons. Hmmm. Zum Glück ist das Spiel deutlich kreativer als sein Name.

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Sacred Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Strikers Charged Football
Test (07/16): 8 | Sport | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon Snap
Test (10/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: HAL Laboratory

R-Type
Test (09/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Dual Core
Test (08/16): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Gray Fin Studios

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Futuridium EP Deluxe
Test (07/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Mixed Bag

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Pixeljunk Monsters
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Double Eleven

NEU Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

NEU Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

NEU Steamworld Heist
Test (11/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Super Meat Boy
Test (07/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Team Meat

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

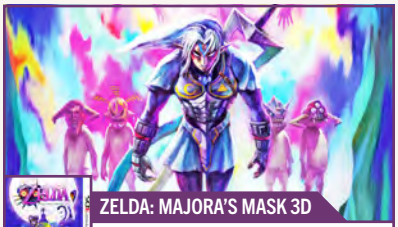
RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

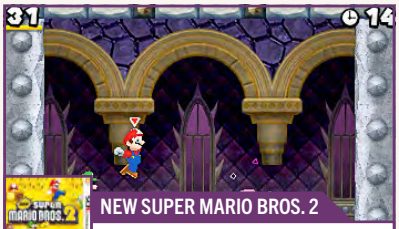
PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Yo-kai Watch
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION/STRATEGIE

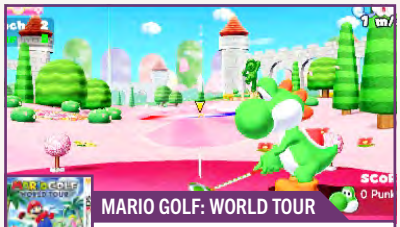
FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

RHYTHM PARADISE MEGAMIX

Umpf! Umpf! Umpf! Diese herrlich umfangreiche, wunderbar schräge Rhythmus-Minispielsammlung ist ein echtes Gute-Laune-Monster.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit
Test (10/16): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

NEU Rhythm Paradise Megamix
Test (11/16): 84 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Story of Seasons
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (07/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

TREASURE TRACKER

Mit der offiziellen Ankündigung der Nintendo Switch stellt sich die Wii U schon mal auf ihr wohlverdientes Renterleben ein. Bevor Marios Meister ihr aktuelles Flaggschiff aber zurück in den Heimathafen beordern, möchten wir euch noch einmal unsere aktuellen Chart-Regenten der einzelnen Wii-U-Genres vorstellen. Wenn ihr diese tollen Spiele nämlich immer noch nicht gezockt haben solltet, wäre jetzt der perfekte Zeitpunkt!

Kommen wir zunächst zum Thema Jump & Run. Kaum zu glauben, aber wahr: Dem von uns in Ausgabe 10/2013 getesteten und mit 93 Prozent bewerteten *Rayman Legends* konnte Mario bis zum Ende der Wii-U-Ära nicht mehr den Rang ablaufen! Mit *Super Mario 3D World* kam die größte Hüpfspiel-Ikone der Welt zwar ganz knapp ran, musste sich dann bei 92 Prozent aber doch mit dem zweiten Platz begnügen. Unbedingt gespielt haben solltet ihr beide Games – allein schon deswegen, weil sich die Präsentation der zwei Titel in den Grenzen ihres Genres beinahe maximal voneinander unterscheidet.

Beim Thema Action hat die Wii U ebenfalls überraschend viel zu bieten: *Bayonetta 2* ist zum Beispiel ein gigantisches Spektakel, das man unbedingt erlebt haben muss – es ist schon beinahe einzigartig auf der Wii U. *Deus Ex: Human Revolution* ist nach wie vor eines unserer absoluten Lieblingsspiele. Hier harmonieren Action- und RPG-Elemente zusammen mit einer grandios inszenierten Geschichte vom Allerfeinsten. *Splatoon* ist als Millionenseller eine der größten Erfolgsgeschichten des aktuellen Nintendo-Zeitalters und ein Prachtbeispiel dafür, wie man eine ganz neue IP aus der Taufe hebt. E-Sport-tauglich und ein echtes Online-Brett, legt sich *Splatoon* sogar mit etablierten Arena-Größen an. Das ist auch gut so, das Ego-Shooter-Genre kann man auf der Wii U nämlich komplett vergessen – bis heute steht *007: Legends* hier mit ganz schwachen 62 Prozent tatsächlich auf Rang 3.

Mario Kart 8 als unseren aktuellen Rennspielkönig brauchen wir euch nicht groß anzupreisen – allein schon die Tatsache, dass mehr als jeder zweite (!) Wii-U-Besitzer das Spiel sein Eigen nennt, dürfte euch alles über dessen Qualitäten sagen. Auch bei einem späten Einstieg ins Kart werdet ihr also noch reichlich Mitspieler finden. Dasselbe gilt für unseren Evergreen No. 2 und Prügelspiel-Chef, *Super Smash Bros.* für Wii U. Wer hätte gedacht, dass zwei Beat 'em Ups mit *Tekken*-Anleihen auf Nintendos Chefkonsole zum zweit- und drittbesten Prügler werden würden? Ebenfalls eine klare Kaufempfehlung! Ganz besonders deutlich ins Rampenlicht rücken möchten wir aber die Geschicklichkeitsspiele. Neben dem ultraputzigen *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* gilt das insbesondere für das Diorama-Puzzlespiel *Captain Toad: Treasure Tracker*. Kurzum – wenn ihr eure Wii U würdig verabschieden wollt, warten dazu noch reichlich tolle Games!

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

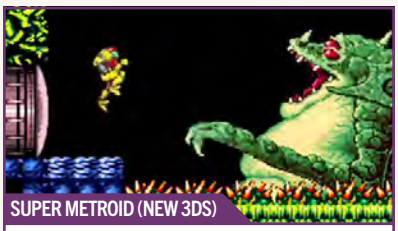
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

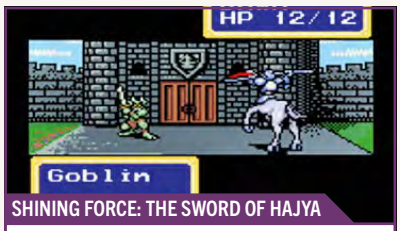
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Contra 3
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

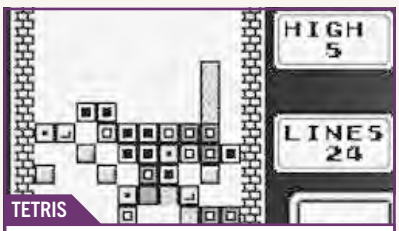
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Coutry 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

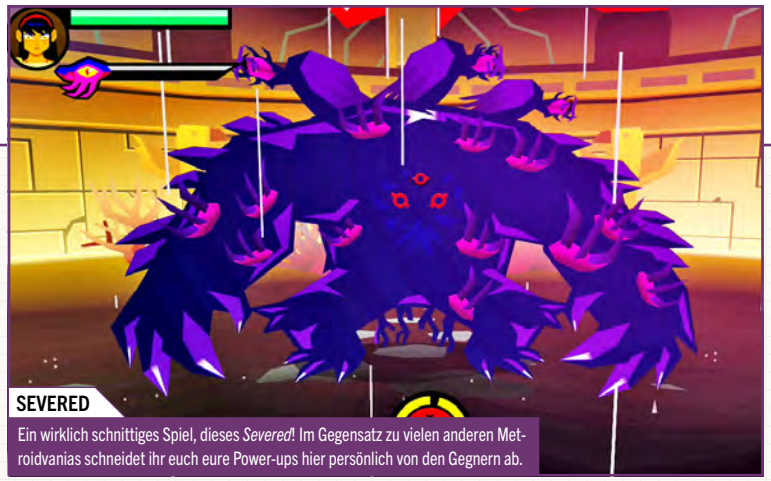
Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

NOITU LOVE: DEVOLUTION

Hier geht es ganz im Stil eines *Gunstar Heroes* oder *Metal Slug* zur Sache, bis euer Stylus glüht! Die kernige Action wird von der feinen 16-Bit-Optik perfekt getragen, das macht richtig Spaß.

RIVER CITY: TOKYO RUMBLE

„Whoa! Die Typen sehen ja genauso aus wie damals in diesem witzigen NES-Fußballspiel!“ Stimmt – und hat einen guten Grund. Marco erzählte die faszinierende Geschichte in N-ZONE 11/2016.



SEVERED

Ein wirklich schnittiges Spiel, dieses *Severed*! Im Gegensatz zu vielen anderen Metroidvanias schneidet ihr euch eure Power-ups hier persönlich von den Gegnern ab.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Contra 3
Test (07/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3 (New 3DS)
Test (08/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7 (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X (New 3DS)
Test (09/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter 2: The New Ch. (New 3DS)
Test (09/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Ambition of the Slimes
Test (10/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Circle Entertainment

Axiom Verge
Test (10/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Thomas Happ

NEU Azure Striker Gunvolt 2
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Into Creates

Boxboxboy!
Test (08/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

NEU Noitu Love: Devolution
Test (11/16): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konjak

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice
Test (10/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Pocket Card Jockey
Test (07/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Quest of Dungeons
Test (11/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Upfall Studios

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

NEU River City: Tokyo Rumble
Test (11/16): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Million Corp.

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

NEU Severed
Test (11/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Drinkbox

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

WENN SPIELEN ZUR ARBEIT WIRD

Eigentlich sollen Videospiele entspannen, uns von Job, Schule und Alltagsstress ablenken. Doch Games fühlen sich immer mehr nach Arbeit an: Man muss sich Ränge und Waffen erspielen, Sammelobjekte aufstöbern und in Open-World-Titeln eine Mission nach der anderen absolvieren. Nur wer Zeit investiert, wird belohnt. Wie kommt das?

Durchschnittlich lebt der moderne Mensch rund 80 Jahre. Das scheint viel Zeit zu sein, aber dieser Zeitraum vergeht eigentlich unheimlich schnell. Denn knapp 24 Jahre davon verschlafen wir einfach. Den Rest verbringen wir mit Essen, Fernsehen sowie Auto-, Bahn- und Busfahren. Aber auch das Arbeiten nimmt einen großen Teil unserer Lebenszeit in Beschlag: Zwischen acht und neun Jahren Nettozeit ackern wir nämlich im Büro, auf dem Bau, in der Fabrik oder an sonstigen Orten, um unseren Lebensunterhalt zu sichern. Selbst wenn wir unsere Arbeit lieben, ist regelmäßig Ausgleich und Erholung gefragt.

In einer Studie der Bundesanstalt für Arbeitsschutz und Arbeitsmedizin von 2012 warnen Forscher und Ärzte, dass Menschen, die nicht regelmäßig „abschalten", Schlafstörungen, Konzentrations- und Kreislaufprobleme heraufbeschwören. Zu viel Arbeit kann krankmachen, Urlaub und ein entspannter Feierabend sind daher Pflicht. Einige laue Stunden vor dem Fernseher, befreiende Spaziergänge und Jogging-Touren sind ebenfalls empfehlenswert. Aber für viele klingt der Tag am besten mit Videospielen aus. Allerdings scheinen diese immer weniger echte Entspannung darzustellen, sondern eine Art Nebenjob, der ähnlich zeitaufwendig und fordernd ist wie der reale Broterwerb.

Schöne neue (Arbeits-)Welt

Viele kennen folgende Situation: Auf den letzten Drücker hat uns der Chef noch einige „schnell zu erledigende" Aufgaben aufgebrummt, die wir genervt abgearbeitet haben. Im Supermarkt hatten wir dann trotz langsamsten Kassierer der Welt flink einige Einkäufe besorgt. Aber nun lassen wir uns endlich aufs Sofa fallen. Realität aus und Videospiel an! Etwa mit *No Man's Sky*, das uns in ein schier unendliches All flüchten lässt und auf den Weg zum Zentrum der Galaxis schickt. Mit einem Raumschiff erforscht der Spieler hier fremde Sonnensysteme, entdeckt stetig neue Planeten und obskure Lebewesen. Das ist – trotz aller Kritik, die Entwickler Hello Games nach dem Erscheinen des Spiels einstecken musste – eine faszinierende Reise. Aber auch eine, die unerwartet strapaziös ausfällt.

Statt ungebremst und unbeschwert mit dem Raumgleiter in die Weiten des Kosmos zu driften, muss im Viertelstunden-Takt Halt gemacht werden, um Arbeitsschichten einzulegen. Mit einer Multiwerkzeug genannten Strahlenwaffe müssen wir dann Plutonium ernten, um das Schiff zu betanken und Kohlenstoff gewinnen, um das Lebenserhaltungssystem des Anzugs aufzufüllen. Gold, Eisen, Kupfer und Radox dagegen schneiden wir über Minuten aus dem Fels, um sie bei Handelsposten zu Geld zu machen. Denn schließlich muss ein größeres Raumschiff mit mehr Stauplatz her, das noch mehr Material aufnehmen kann. Ein anderes Mal suchen wir verzweifelt nach einem seltenen Mineral, das wir für ein ein besonderes Schiffs-Upgrade benötigen. Tatsächlich verbringt der Spieler in *No Man's Sky* mehr Zeit damit, zu arbeiten, als zu erforschen und die Spielwelt zu genießen.

Psychologisch wertvoll?

Mit der Arbeitsforderung ist *No Man's Sky* alles andere als alleine. Im Dino-Epos *Ark: Survival Evolved* sammelt der Spieler Holz für ein Lagerfeuer, muss Wasser und Nahrung horten, um nicht zu verhungern und zu verdursten. Ähnliche Konzepte verfolgen das Schiffbruch-Spiel *Stranded Deep* und die Unterwasser-Simulation *Subnautica*. Im Klötzchen-Klassiker *Minecraft* wiederum hauen wir uns stundenlang durch grobe Felsmassive, um Mineralien und Rohstoffe zu schürfen. Regelmäßig erfährt der Spieler in solchen Spielen durch Mangel oder Bedarf starke Impulse, die ihn darauf eichen, dass er Zeit und Konzentration in eine eigentlich anspruchslose Aufgabe investieren muss, die weder Strategie, Überlegung noch sonderliches Geschick verlangt.

„Es geht nicht darum, den Spieler zu quälen oder zur Arbeit

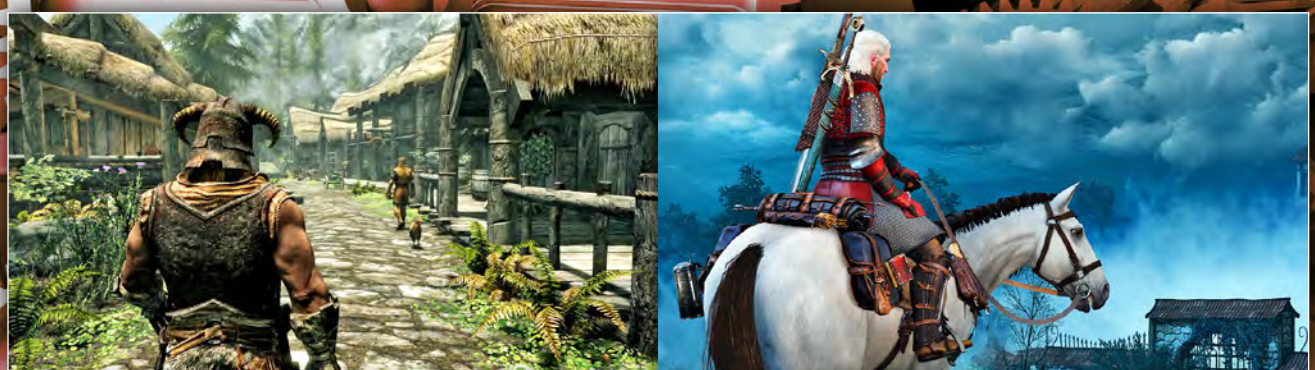
In *Xenoblade Chronicles X* wird man in eine gigantische Open World geworfen. Dort wartet abseits von Mecha-Robotern eine unendliche Fülle an Nebenmissionen.

zu zwingen“, sagt dazu Jesse Rapczak, Entwickler von *Ark: Survival Evolved*. „Aber wir möchten schon, dass sich jeder Fortschritt verdient anfühlt.“ Im derzeit beliebten Survival-Genre schaffen die Spieledesigner damit aber – ob gewollt oder nicht – eine Analogie zum Arbeitsalltag, dem wir eigentlich entkommen wollen. Um das digitale Abenteuer respektive das virtuelle Leben erleben zu können, müssen im Grunde tretmühlenartig immer gleiche Tätigkeiten wiederholt werden. Wie Arbeitsaufträge des Chefs, das E-Mail-Postfach oder der Kunde am Schalter im realen Dasein, so wird hier der stetige Mangel zum Taktgeber des Lebensrhythmus. Das repetitive Wiederholen von Spielprozessen – egal, ob man es nun „Grinding“, „Farming“ oder „Treadmilling“ nennen möchte – wird so von der notwendigen Mechanik zur Essenz erhoben. Kommt der Spieler der Aufforderung zum Grinden nicht rechtzeitig nach, ignoriert die ihm aufgebrummte Arbeit, bleibt er in vielen Fällen nicht nur fortschrittslos stehen, sondern stirbt im Spiel. Der digitale Überlebenskünstler scheidet nämlich nach Verwarnungen wie Überhitzungs- oder Unterkühlungserscheinungen, Hunger oder einem blinkenden Geigerzähler irgendwann dahin. Er wird quasi wegen Arbeitsverweigerung aus dem Spiel gefeuert. „Hier zeichnet sich das schlichte Grundmuster des kapitalistischen und ertragsorientierten Arbeitsmarktes ab“, beschreibt der auf Videospiele spezialisierte australische Medienwissenschaftler Brendan Keogh. „Der Spieler erhält Belohnungen für den Einsatz von Leistung. Wer nicht genug und rechtzeitig Leistung erbringt oder sich gegen das System stellt, der sitzt bald auf der Straße.“

Das Gleiche… nur mit Orks

Ganz ähnlichen Mustern wie *No Man's Sky* und *Ark: Survival Evolved* folgen schon viel länger jedoch Online-Rollenspiele, sei es nun das altehrwürdige *World of Warcraft, Der Herr der Ringe Online* oder *Runes of Magic*. Statt große Platin- und Goldfelsen mit einer Strahlenpistole abzuernten, macht der Spieler hier mit seinem Panda-, Elfen oder Ritterheroen verschiedene, aber nicht sonderlich fordernde Monster platt, die dann Gegenstände oder Goldmünzen fallen lassen. Das ist spielerisch eine andere Tätigkeit, jedoch die gleiche Grundmechanik, die auch den gleichen kognitiven Stimulus hervorruft. Teils über Stunden wird eigentlich monotones „Monster schlachten und Loot einstecken“ betrieben, um auf die nächste Stufe zu kommen oder genug Gold zu horten, um den schicken Helm kaufen zu können. Das ist Ökonomie: Arbeiten, Verwalten, Wertschöpfung und Konsum!

Aber warum unterhalten Games Millionen Spieler, die eigentlich nichts Anderes tun, als die Mikro- und Makrosysteme der westlichen Wirtschaftssysteme nachzuahmen? Wieso investieren Spieler teils gar Hunderte Stunden? „Tatsächlich lässt sich wohl gerade auch damit die Anziehungskraft erklären“, meint der US-Psychologe Jamie Madigan. „Unbewusst erkennen wir darin ein wohlbekanntes und sehr simples Muster.“ Die Spieler müssen keine neuen oder abstrakten Regeln lernen. Daher schalte das Hirn auf Autopilot, wobei es sich in einem sicheren und behaglichen Umfeld wähnt – anders als auf der Arbeit. Demzufolge verfallen Spieler von *Minecraft, No Man's Sky, World of Warcraft* und anderen gerne in



Natürlich ist *Skyrim* (links) ein grandioses Rollenspiel. Aber es macht seinen Helden auch zum Boten der NPCs. Genauso wie *The Witcher 3* (rechts), wo der große Geralt etwa einem Mütterchen seine Bratpfanne zurückbringen muss. Solche Beschäftigungen sind monoton, oftmals aber nötig, um wertvolle Erfahrungspunkte zu sammeln.

Walking-Simulatoren dürfen als krasser Gegenentwurf zur „Arbeitifizierung" der Spiele angesehen werden. Statt Effizienz und Optimierung triumphiert in Titeln wie *Dear Esther* (links) oder auch *The Beginner's Guide* (rechts) die alleinige Präsenz des Spielers. Was er tun kann, ist, die ihm dargebotenen Kulissen und Geschichten zu interpretieren.

eine Funktionslust, den sogenannten Flow, der sie beinahe meditativ die Stunden verspielen lässt. Denn der Rhythmus von „Erz ernten, Erz verkaufen" und „Monster metzeln, Loot abgreifen" spielt sich in einem mentalen Zwischenzustand ab, der nicht wirklich fordert, aber dennoch Konzentration braucht. Damit sind diese Games für viele zwar Arbeit, aber eine absonderlich befreiende und befriedigende.

Arbeit überall

Wo der Spieler in aktuellen Survival-Titeln den Bergwerksarbeiter oder Jäger und Sammler mimt, kommt er sich in anderen Games eher wie ein Tagelöhner vor. Und das, obwohl ihm doch das große Abenteuer versprochen wurde. Seit Jahren schon werden Open-World-Abenteuer und Rollenspiele zu wahren Beschäftigungsmaschinen. Stolpern wir als Krieger in *The Elder Scrolls 5: Skyrim*, der *Dragon Age*- oder *The Witcher 3* in ein Dorf, bekommen wir ungefragt binnen Minuten ein halbes Dutzend Quests aufgeschwatzt. „Der Spieler soll das Gefühl bekommen, von den Menschen gebraucht zu werden", begründet etwa Mike Laidlaw, leitender Designer von *Dragon Age: Inquisition*, die über 250 Nebenquests im Bioware-Rollenspiel. Andere Entwickler argumentieren, der Spieler solle schließlich etwas für sein Geld geboten bekommen. Wer jetzt glaubt, das sei lediglich ein Trend westlicher Spiele, der irrt. Auch japanische Spielemacher knallen ihren Kunden titanische Stapel an Arbeit auf den Schreibtisch. Und das ganz bewusst: „Wir diskutierten, die Zahl der Quests um 3000 Prozent zu erhöhen", erklärt Designer Genki Yokota eines der Entwicklungsziele des Wii-U-Open-World-Rollenspiels *Xenoblade Chronicles X* gegenüber dem Wii-Original von 2010. Dabei hatte das schon über 400 Nebenmissionen und damit insgesamt 150 Stunden Spielzeit. Ganz so schlimm wurde es dann beim Nachfolger nicht. Wer *Xenoblade Chronicles X* komplett durchspielen will, muss jedoch über 200 Stunden aufwenden. Aber egal, ob West- oder Japan-Produktion: Es wird für Arbeit und Wegmärsche von Stunden gesorgt. Vielfach hetzt man von Ort zu Ort, rackert sich ab … aber wofür?

Held der Laufburschen

Wie in Heldensagen soll er der Held durch seine Taten eine Art Wachstumsprozess durchlaufen. Ähnlich wie Herkules mit seinen zwölf großen Taten. Doch statt den nemeischen Löwen zu erlegen oder den kretischen Stier zu bändigen, wird der Spieler auf die Suche nach Kräutern geschickt, die 30 Spielminuten Wegmarsch kosten, muss eine Karawane gegen tumbe Wegelagerer schützen, Leuchtfeuer entzünden oder einem Mütterchen seine Bratpfanne zurückbringen. Der Herausforderungsgrad und die Bedeutung vieler Nebenmissionen oder die Suche nach „versteckten Schätzen", egal in welchen aktuellen Rollenspielen oder Open-World-Abenteuern mit Rollenspiel-Einschlag, geht – selbst wenn mal witzig – immer öfter gegen Null. Der Erlös ist gerne nur ein stumpfes Messer oder ein paar Zahlen auf dem Guthabenkonto. Entsprechend ist der mentale und narrative Erlös. „Diese Missionen degradieren den Spieler und sein Alter Ego zum Laufburschen", sagt Brendan Keogh. „Er ist der Handlanger der Nichtspielercharaktere, keine wirklich selbstbestimmte Figur."

Von der Vorstellung des Helden auf großer Fahrt bleibt damit oft nicht viel. Diese Nebenquests halten uns aber dennoch im Spiel. „Stetig bekommt der Spieler vorgehalten, was die Welt zu bieten hat und noch zu erledigen ist", erklärt Psychologe Jamie Madigan. „Die Aufgaben und die Fülle an vermeintlichen Möglichkeiten wird immer präsent gehalten." Sei es in Quest-Tagebüchern oder, wie nicht zu ignorieren, auf den mit Symbolen überschwemmten Karten wie in der *Far Cry*- und *Assassin's Creed*-Serie. Dazu hält einem seit einigen Jahren immer häufiger eine hämische Prozentanzeige vor Augen, wie wenig des Spiels bisher ausgekostet wurde.

Wer *The Division* beginnt und aufsteigen will, der kommt mit dem „bloßen Spielen" nicht weit. Ohne die Seitenmissionen ist man in den Missionen der Kampagne unterlegen.

Um seinen Agenten in *The Division* zu perfektionieren, muss man ins PvP-Areal Dark Zone. Das Beutemachen folgt dabei einem festen Rhythmus.

SPIELE SIND ARBEIT, WARUM DANN ARBEIT SPIELEN?

Vor allem große Videospiele bedienen sich immer stärker Mechanismen, die sich an Arbeit und Wirtschaft orientieren. Aber nicht nur das: Viele Spieler erfreuen sich auch daran, tatsächliche und eigentlich als langweilig verschriene Jobs nachzuspielen.

Das ist besonders in Deutschland verbreitet, wo Titel wie die fast legendäre *Landwirtschafts-Simulator*-Reihe, die es mittlerweile auf 17 Ausgaben gebracht hat, der *Omnibus-* und *Fernbus-Simulator*, der *Kehrmaschinen-Simulator* und der *Bau-Simulator* äußerst beliebt sind. Hier werden ein Bauernhof bewirtschaftet, ein Linienbus durch die Stadt gefahren, die Straße gereinigt oder Kräne und Bagger bedient. Keine Zombies, kein Geballer, sondern knochentrockener Arbeitsalltag. Wo liegt der Reiz darin?

Während viele Gamer die Simulatoren milde belächeln, stellen sie für ebenso viele Menschen eine befreiende Realitätsflucht dar. Denn für diejenigen, die sich in einem bestimmten Job – egal, ob an einem Schreibtisch oder einem Lenkrad – gefangen sehen, kann das Gegenteilige eine echte Utopie oder anziehende Andersartigkeit darstellen. Sei es etwa das Verwalten eines Landguts, das Bedienen großer Maschinen oder das Fahren einer U-Bahn. Die Alltags-Simulatoren ermöglichen das kurze, aber detailverliebte Eintauchen in eine solche Fantasie. Jedoch sind es bizarrerweise auch Landwirte, Busfahrer und Baustellenarbeiter, die gerade wegen ihres Arbeitsalltags gerne Simulationen kaufen. Wie passt das dann zusammen? Tatsächlich machen Bauern im *Landwirtschafts-Simulator* oder Busfahrer im *Omnibus-Simulator* vielfach das, was sie auch im realen Leben tun. Nur eben auf einem Bildschirm. Allerdings können sie hier erreichen, was in der Wirklichkeit letztlich unmöglich ist: nämlich vollkommene Effizienz, die vom Spiel automatisch honoriert und belohnt wird. Das Spiel folgt einfachen Regeln und ignoriert damit die Unwägbarkeiten der Realität. Dazu geben die Simulatoren auch die Möglichkeit, aus realen Banden auszubrechen, etwa Passagiere einfach reihenweise an der Straße stehen zu lassen. Damit eröffnen sie eine Art Parallelrealität des eigenen Berufs, der zwar Ansprüche stellt, ebenso Fehler wie perfekte Optimierung erlaubt, die aber letztlich vollkommen folgenlos bleiben.

Einmal Bauer sein: Die *Landwirtschafts-Simulator*-Reihe ist in Deutschland extrem populär.

Straßenreinigung als Spiel: Im *Kehrmaschinen-Simulator* betätigt sich der Spieler als echter Saubermann.

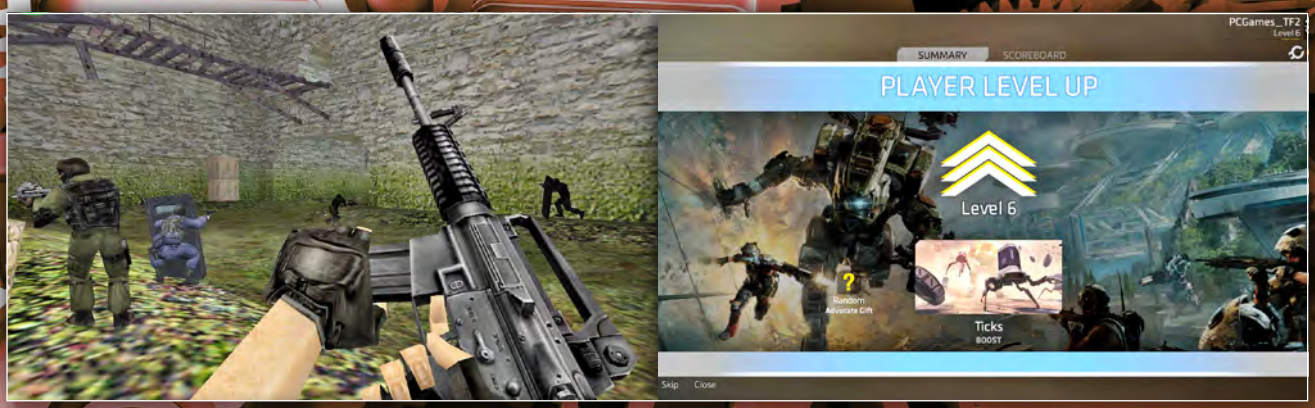
***Fernbus-Simulator*: Den, ähm, spannenden Alltag eines Fernbus-Fahrers erleben.**

Das ist unglaublich clever – und ziemlich perfide. Denn das alles ist kein Zufall oder eine bloße Stilentscheidung. Stattdessen wirkt hier ein psychologischer Anker, der von den Entwicklern bewusst erdacht und gezielt eingesetzt wird. Jede Aufgabe und jedes Symbol ist eine Aufforderung und ein kognitiv gesetzter To-do-Punkt. Ähnlich wie etwa auch bei unbearbeiteten E-Mails im Posteingang, der unfertigen Steuererklärung oder auch als „Muss ich sehen!“ verzeichneten Sehenswürdigkeiten im Urlaub, setzt dabei der sogenannte Zeigarnik-Effekt ein: Nicht abgehakte Aufgaben wie diese bleiben über Stunden und gar Tage im Hinterkopf und lassen unbewusst keine Ruhe. Das Gehirn des Spielers glaubt, unzählige unerledigte Verpflichtungen zu haben.

„Erst wenn diese Ziele geklärt sind, wendet sich unser Verstand wieder etwas Anderem zu“, weiß der Psychologe Tom Stafford von der Universität Sheffield. Den Spieler treibt es so weiter, ohne wirklich zu wissen, warum. Natürlich bereiten die Missionen durchaus Freude, das Hirn belohnt die virtuellen Abschlüsse mit Endorphinen und Glücksschüben. Jedoch belasten sie auch. Eben ähnlich, wie wenn es bei allem Einsatz mit der Hausarbeit nur zäh vorangeht. Aufgestaute Arbeit bedeutet Anspannung – und die sich im Schneckentempo füllende Komplettierungsanzeige frustriert womöglich. Das kann Folgen haben. Ähnlich wie Arbeitsstress kann laut einer Studie der Flinders University in Australien auch Videospielkonsum zu Schlafproblemen führen. Das Einschlaftempo kann sich, da das Gehirn länger benötigt, um „zur Ruhe zu kommen“, um „bis zu 39 Minuten verzögern“ und bis zu einem „Verlust von 27 Minuten“ an erholsamen REM-Schlaf führen. Aber all das gilt mittlerweile nicht mehr nur für Games, die den Spieler in die mehr oder minder logische Rolle eines arbeitswilligen Abenteurers versetzten. Ein Genre, das der Idee der ökonomischen Plackerei eigentlich vollkommen entgegensteht, degradiert den Spieler inzwischen ebenfalls zum Arbeitstier: der Ego-Shooter.

Mit Schüssen zum Erfolg

„Wir wollten, dass du dich mächtig fühlst“, beschrieb John Romero, früherer Entwickler bei id Software, den Gedanken von *Quake*. „Du solltest dich abreagieren und dabei mit anderen messen kön-



Während klassische Ego-Shooter wie *Counter-Strike* (links) nur auf Können setzten, kommen moderne Shooter wie *Titanfall 2* (rechts) kaum noch ohne Level-System aus.

Die Open-World-Spiele von Ubisoft wie *Far Cry 4* verfahren stets nach dem gleichen Muster und schütten den Spieler regelrecht mit Beschäftigungsmöglichkeiten zu.

Auch Ubisofts *Watch Dogs 2* ist vollgestopft mit Nebenbeschäftigungen. Beim Cash Run sammelt ihr beispielsweise unter Zeitdruck Münzen.

nen. Alle sind gleich. Alle starten stets auf Augenhöhe." Denn jede Schießerei beginnt mit dem Status quo: Keiner der Multiplayer-Teilnehmer verfügt über besondere Voraussetzungen, alle haben dieselben Möglichkeiten. Damit ist jedes Deathmatch fair. Alleine Können, Reaktion und Passion entscheiden. Das ist die Formel, nach denen auch *Unreal Tournament, Counter-Strike* und andere Mehrspieler-Legenden der 1990er-Jahre geschneidert wurden. Moderne Shooter unterlaufen diese Formel hingegen – hier gelten mittlerweile Strukturen des neoliberalen Leistungsdenkens.

Wer in den aktuellen *Call of Duty*- und *Battlefield*-Spielen oder dem neuen Doom zu einem Online-Match antritt, der steht keinen gleichwertigen Gegnern mehr gegenüber. Stattdessen verfügen die Kontrahenten über unterschiedlich hohe Ränge, Prestige-Stufen oder Levels. Mit den Abschüssen und Erfolgen im Mehrspieler-Part werden, gleich einem Rollenspiel, nach und nach Erfahrungsstufen, einlösbare Punkte oder auch Credits erwirtschaftet. Der Spieler steigt damit auf einer imaginären Beförderungs- und Einkommensleiter auf. Ebenso geht's in den *Titanfall*- und *Halo*-Shootern zur Sache. Auch wenn im Detail unterschiedlich und über die Iterationen der Serien immer wieder modifiziert: Diese Rang-, Level- und Erfahrungssysteme schalten dem Spieler gegen Arbeits- und Zeiteinsatz neue Waffen und Fähigkeiten frei – und damit Vorteile.

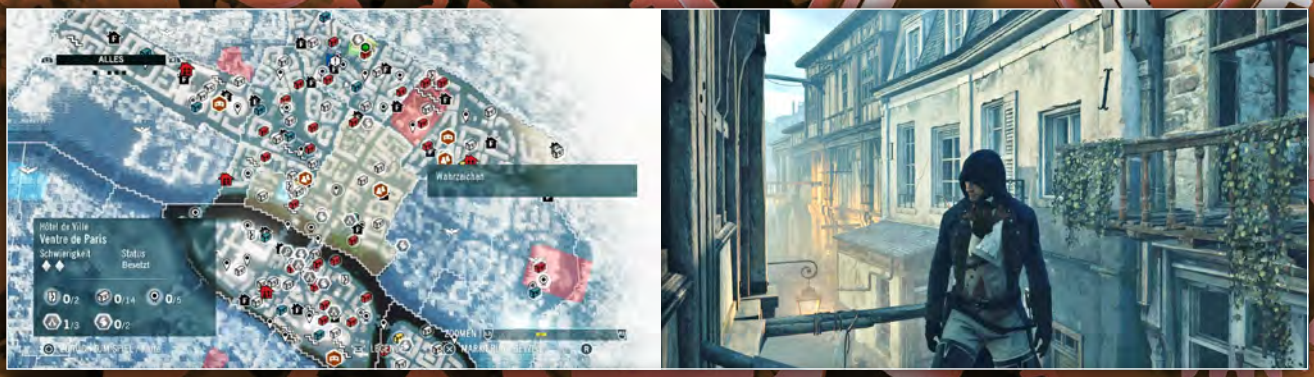
Leistungsdenken mal zwei

In modernen Genre-Kreuzungen wie den Shared-World-Shootern *Destiny* und *The Division* sind diese Muster noch stärker ausdefiniert. Hier vermengt sich die Rang- und Level-Mechanik mit den Grinding- und Loot-Systemen der Online-Rollenspiele: Missionen ausfechten, Erfahrungspunkte einsacken, Beute abgreifen – und wieder von vorne. Wie in *World of Warcraft* ist nicht nur der eigene Charakter und sein Level der Maßstab, sondern auch die Ausrüstung. Wer in *The Division* in den ersten 20 bis 30 Stunden im verseuchten New York die Nebenmission ignoriert, nicht alles einsammelt und verkauft, was er findet, sowie auf spezialisierte Waffen hinarbeitet, ist in der Kampagne schnell gnadenlos unterlegen. Der Spieler muss zwangsläufig Grind-Arbeit ableisten sowie Missionen wiederholen, sonst hat er keine Chance und außerdem keinen Spaß.

Doch auch bei *Destiny* äußert sich das Einsatz- und Leistungsdenken – aber vor allem der Gedanke der Überoptimierung. Denn hier lässt sich das durch Erfahrungspunkte erreichte Maximallevel des Helden über sogenannte Licht-Punkte bei seltenen Rüstungsgegenständen über die eigentliche Grenze hinweg steigern. Wer also eigentlich schon ein Maximum geliefert hat, wird angehalten, noch mehr zu tun: eben einen besseren Umhang, einen besseren Brustschutz und Helm mit höheren Werten zu erspielen. Der einzige Weg dahin: Spielen, spielen und noch mehr spielen! Eine Nachtschicht einlegen? Aber gerne doch. Ein Ende der Arsenal- und Wertehatz ist dabei nicht absehbar, die perfekte Ausrüstung oder die stärkste Waffe gibt es nicht. Nicht zuletzt dank regelmäßiger Content-Patches und Spielerweiterungen, die die Latte immer höher legen.

Woran erinnert all das? „Das ist ähnlich wie sich Banker mit Büros, Gehältern, Boni-Zahlungen und Titeln auf einer Visitenkarte übertrumpfen", glaubt Psychologe Madigan. „Das ist ein typisches Karrieredenken." Es wird ein irrationales, da in keinen materiellen Werten verhaftetes Aufstiegsstreben und Konkurrenzgefühl unter den Spielern erzeugt. Parallel zu den tatsächlichen Fähig- und Fertigkeiten wird – ob bewusst oder nicht – der virtuelle Besitzstand verglichen. Warum? Wer in einem Spiel nicht der zielgenauste Schütze oder beste Teamplayer ist, kann so immer noch mit seinem goldenen Brustschmuck,

In *No Man's Sky* erforscht ihr die Weite des Weltraums. Zumindest einen Teil der Zeit. Denn meist seid ihr damit beschäftigt, auf den Planeten kräftig Ressourcen zu ernten und diese dann zu verkaufen oder zu nützlichen Gütern zu verarbeiten. Wer vorankommen will, muss in dem Weltraum-Spiel echt schuften.



Unter Druck gesetzt: Die mit Symbolen für eroberbare Außenposten, Glockentürme und Sammelgut überflutete Karte in den *Assassin's Creed*-Games soll dem Spieler nicht nur helfen, sondern ihn auch am Spielen halten. Wer hingegen nur die Hauptmissionen erledigt, kommt mehr als doppelt so schnell durch die Spiele.

seinen seltenen Knarren und Rüstungs- und Waffenskins prahlen. Ganz nach dem Motto: Mein Haus, mein Auto, mein Boot!

Spielen muss sich lohnen

Aber wo kommen die Arbeit und der Druck denn nun eigentlich her? „Die Marktwirtschaft und das Streben nach Effizienz hält uns an, uns stetig selbst zu optimieren und neue Herausforderungen zu meistern", glaubt Kevin Eschleman, Psychologe der San Francisco State University. „Das tun wir auch in unserer Freizeit – und das sehr intensiv." So beobachtete der US-Autor David Foster Wallace auf einer Kreuzfahrt einst, dass die Passagiere ihren Urlaub auf einem großen Schiff nicht mit Nichtstun verbringen, sondern angestrengt versuchen, möglichst viele Freizeitangebote wie Schwimmunterricht, Minigolfstunden und anderes wahrzunehmen. „Auch die Freizeit darf keine verschwendete Zeit sein", erklärt Eschleman im Magazin *Journal of Occupational and Organizational Psychology*. Wenn wir etwas tun, muss dabei ein Fortschritt oder eine sichtbare Vergütung erkennbar sein – und das schließt Videospiele nicht aus.

„Schon das Spielen von *Battlefield 1* allein ist eine Belohnung, aber wir haben dennoch dafür gesorgt, dass deine Bemühungen kontinuierlich belohnt werden", heißt es daher auf der offiziellen Website zum Erster-Weltkrieg-Shooter von DICE. Das ist ein Gedanke, den immer mehr Entwickler und Publisher verfolgen und immer stärker forcieren. Den Spielern wird nicht mehr eine gute Zeit und Zerstreuung geboten, sondern das Versprechen eines Stroms an Glücksmomenten und des sicht- und fühlbaren Fortschritts. Was dafür verlangt wird, ist wie im Job der regelmäßige Dienstantritt. Das alles lässt sich auf eine simple Formel runterbrechen: Wie der 2016 verstorbene FDP-Politiker Guido Westerwelle einst forderte, „Arbeit muss sich wieder lohnen", glauben Entwickler, dass sich auch das Spielen lohnen müsse.

Hier tut sich dabei ein großes Missverständnis auf: Denn damit ist eben nicht das traditionelle „Ich habe mir diesen Sieg und Moment verdient" gemeint, das sich im Meistern eines Spiels und seiner Mechaniken manifestiert – so wie es etwa bei *Super Mario, Quake, Counter-Strike, FTL: Faster Than Light, Dark Souls, Super Meat Boy* oder *The Witness* ist. Sondern das schon angeführte fließbandgleiche Abstottern von Quests, Missionen, Raids und das damit verbundene Einfahren von Punkten, Medaillen und Loot. Ebenso wie das stete Hochleveln oder Freischalten von irgendwelchen Vorteilen und Errungenschaften. Der Spielerschaft wird dabei das Gefühl eingeimpft, sie müsse sich den Spaß, den Umfang eines Videospiels und damit den Fortschritt gefälligst verdienen.

Gleichsam soll wer spielt, kontinuierlich kleine Anreize erfahren, die vermitteln, dass der Zeitaufwand auch gut angelegt ist. Dafür wird vor allem in Mehrspielerbasierten Spielen der Eindruck erweckt, dass der Spieler etwas verpassen könnte, wenn er nicht spielt. Er also Missionen und Spielinhalte übersehe, wertvolle Ausrüstung links liegen lasse und Möglichkeiten ungenutzt verfallen. Damit würde er hinter Mitspielern zurückfallen, die öfter und härter zocken. Es geht also nicht darum, Spaß zu haben oder Macht auszuüben, sondern stetig gegen die gefühlte Macht- und Prestige-Differenz zu anderen Gamern anzuspielen. Stete Optimierung des virtuellen Alter Egos ist das Motto. Das ist der Weg in ein digitales Hamsterrad.

Die Spieler sollen also stets Leistung erbringen, effizient und strebsam sein. Videospiele verkommen so zu einem parallelen Arbeitsmarkt. In erster Linie fordern das viele der großen Blockbuster, die ihre Community möglichst lange binden wollen – und das funktioniert mit den mehr oder minder ausgeprägten Arbeitsmodellen, Konkurrenz- und Wettbewerbssystemen hervorragend. Daher sind diese Systeme mitt-

In der Grind-Mühle: Egal wie hart der Spieler auch ranklotzt, in *Destiny* gibt es immer weitere Möglichkeiten, seinen Hüter zu optimieren.

Auch wenn der Spieler in *Destiny* nahe an das Ideal seines Science-Fantasy-Kriegers herankommt, dank neuer Updates und DLCs gibt es immer neue Ziele.

In Survival-Titeln wie *Ark: Survival Evolved* (rechts), *The Forest* oder auch *Subnautica* (links), muss man für sein Überleben regelrecht arbeiten.

lerweile nahezu omnipräsent und weisen immer elaboriertere Strukturen auf, die dem Spieler immer kleinteiligere Aufgaben zuweisen und ihn mit immer nichtigeren Errungenschaften zuschütten. „Das kann auch furchtbar ermüden", sagt Brendan Keogh. „Wo ein Extrem entsteht, entsteht dann aber meist auch ein Gegenpol."

Ein Spiel ohne Spiel

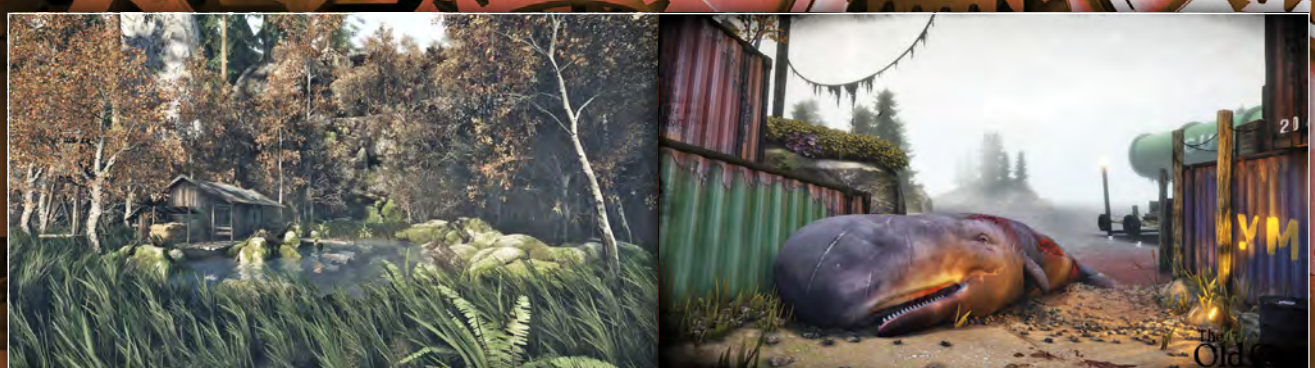
Tatsächlich haben sich in den vergangenen Jahren Videospiele herausgebildet und einen Platz erkämpft, die vom Spieler nahezu keinen Einsatz, keine Arbeit und meist auch nur wenig Zeit verlangen. Mal werden sie etwas abschätzig Walking-Simulatoren genannt oder aber auch Exploration Games oder Narrative Games. Anstatt geschossen, gesprungen und gelootet wird hier hauptsächlich – und manchmal auch ausschließlich – gelaufen. Der Spieler muss keine Puzzles knacken, und selbst Für- und Wider-Entscheidungen wie in den Telltale-Abenteuern à la *The Walking Dead* oder *The Wolf Among Us* können und sollen nicht getroffen werden. Stattdessen breiten diese Games ihren Inhalt bereitwillig vor dem Spieler aus.

In *Virgina* vom Indie-Studio Variable State etwa schlüpft der Spieler in die Haut einer FBI-Agentin, die gemeinsam mit einer Kollegin den Fall eines vermissten Jungen untersuchen soll. Das führt den Spieler durch Kulissen wie das Haus der Eltern des Knaben, durch eine Höhle, ein aufgegebenes Observatorium, ein Café in einer heimeligen Kleinstadt, die von Wald umrahmt ist. Aber auch in ein FBI-Büro und die Wohnungen der Ermittler. Das alles ist in einem abstrakt minimalistischen Look gehalten und kommt ohne Text und Dialoge aus. Filmische Schnitte verbinden die Versatzstücke der Geschichte, die plötzlich *Twin Peaks*-artige Phänomene, eine Verschwörung und ganz menschliche Aspekte umrahmt. Das Tun des Spielers? Einem offensichtlichen Weg folgen und lediglich hier und da ein Objekt anklicken.

Eine wirkliche Aufgabe wird nicht gestellt. Diese formt sich stattdessen im Kopf des Spielers ganz von alleine. Aus dem, was er gesehen und gehört hat, versucht er unweigerlich Sinnzusammenhänge zu knüpfen, Symbole wie einen immer wieder sichtbaren Bison, einen zerbrochenen Schlüssel oder einen toten Vogel zu interpretieren. Sich ein eigenes Bild und eine Sichtweise auszuarbeiten, ist die einzige wirkliche Herausforderung. Vorreiter dieser Art Spiele ist das erstmals 2008 als *Half Life 2*-Mod erschiene *Dear Esther*, in dem man über eine schottische Insel wandert und den Briefen eines Mannes an seine verstorbene Frau lauscht. Eindringlich und emotional ist das.

„Es geht nicht darum, Probleme zu lösen oder dich irgendeiner Bedrohung entgegenzustellen", erklärt Dan Pinchbeck, Designer von *Dear Esther* und dessen spirituellem Nachfolger *Everybody's Gone to the Rapture*, die Natur der Walking-Simulatoren. „Es geht auch nicht darum, sich etwas zu erkämpfen, sondern einfach eine Reise zu erleben und in einer Umgebung und einer Geschichte zu verweilen." Laufen, schauen, sich an der fiktiven Landschaft, ihrer Andersartigkeit ergötzen, Fragmente eines fremden Universums aufnehmen, das kann furchtbar erdend und entspannend sein. Damit zelebrieren diese Games die Entschleunigung und Transzendenz in einer Welt, die immer schneller, hektischer und eben arbeitsreicher wird. Mittlerweile sind die Walking-Simulatoren daher nicht mehr nur eine unbekannte Nische, sondern erleben gar einen kleinen Boom.

Wurde *Dear Esther* zum Erscheinen noch als PC-Kuriosum gefeiert, ist der Titel mittlerweile auch auf Playstation 4 und Xbox One zu Hause und vielen Spielern ein Begriff. Aber auch sonst finden sich auf Steam sowie den Konsolen-Stores heute Dutzende Walking-Simulatoren, die die Spieler einladen, auch ihre Welt mit ruhigem Schritt zu erkunden. In *The Beginner's Guide* unternimmt man



In *The Lost Valley* (links) geht es einzig darum, zu Fuß ein Tal zu durchqueren, um zur Küste zu gelangen. Dabei kann man die schöne Umgebung aufnehmen. *The Old City: Leviathan* (rechts) verfolgt einen ähnlichen Ansatz. Ihr durchstreift eine postapokalyptische Welt und müsst herausfinden, was da vorgefallen ist.

Wer in *Minecraft* an wertvolle Rohstoffe und Erze gelangen will, muss mitunter lange danach graben. Überhaupt muss man sich in dem Sandbox-Spiel viel erarbeiten.

beispielsweise einen Rundgang durch verschiedene Levels und fiktive Game-Experimente eines depressiven Entwicklers und dringt so in dessen Psyche ein. *Sanctuary* ist hingegen eine gruselige Odyssee, die mit mystischen Symbolen und Obelisken verwirrt. In *The Old City: Leviathan* entschlüsselt man eine bizarre postapokalyptische Welt, die eine verkopfte Parabel um Zivilisation, Kampf und Realität darlegt. In *The Lost Valley* unternimmt man als gestürzter Radfahrer schlicht eine Wanderung durch eine unfassbar schöne Waldlandschaft. Mehr nicht.

Kein Spiel, kein Problem

Walking-Simulatoren sind ein krasser und ernstzunehmender Gegenentwurf zu jenen stetig Zeit- und Arbeitsinvestment beanspruchenden Großproduktionen. Sie feiern die Nicht-Arbeit, die Entschleunigung und das simple „in der Welt sein". Genau daher sind sie laut der Meinung vieler allerdings auch keine Videospiele mehr. „Der einstige Anstoß für *Dear Esther* war die Überlegung, was passiert, wenn man einem Ego-Shooter seine wichtigste Mechanik nimmt", sagt Dan Pinchbeck. „Ich glaube, diese Spiele sind schwer in unsere Vorstellung dessen, was wir gegenwärtig als Spiel verstehen, zu integrieren. Aber ich denke, man darf Spiele nicht danach bewerten, wie viel Spielmechanik sie enthalten, sondern als was man sie empfindet." Aber ob nun Spiel oder Nicht-Spiel, das Prinzip der Wander-Games funktioniert. Viele honorieren den Ausstieg aus dem Optimierungs- und Effizienzwahn und begeben sich gerne auf einen Spaziergang – aber eben nicht nur.

Letztendlich sind Arbeitsmechanismen in unseren Videospielen nämlich auch natürlich und nichts unmittelbar Schlechtes. Unsere reale Welt färbt unweigerlich auf unsere Spiele ab. Denn Entwickler greifen immer auf bekannte Muster zurück, wenn sie digitale Welten und ihre Regelwerke erschaffen. Dadurch werden sie zugänglich und nahbar. Gleichzeitig scheint das kritikwürdige System des „immer mehr" und „immer schneller" dann selbst in unseren Fantasien als alternativlos. Aber vor allem droht damit der ursprüngliche Grundgedanke von Spielen – nämlich Spaß und Entspannung – zu verblassen. Denn schließlich sind Videospiele auch Fiktion und damit dafür prädestiniert, kühne Visionen zu präsentieren und die Realität zu hinterfragen. Wollen wir tatsächlich noch mehr Arbeit in unserem Leben haben? Schließlich sollten wir arbeiten, um zu spielen und nicht spielen, um zu arbeiten, oder?

Michael Förtsch/Benedikt Plass-Fleßenkämper

DER LANGWEILIGSTE JOB DER WELT?

Es gibt ja immer wieder mal Spiele mit sehr geringer Spieltiefe. Nun, dieses hier ist mit großer Sicherheit das Paradebeispiel dafür.

Wer schon Spiele wie den *Omnibus*- und *Fernbus-Simulator* für unerträgliche Zumutungen hält und sich fragt, wer denn solche Arbeit nachspielen will, der sollte auf keinen Fall *Desert Bus* antesten. Das wurde ursprünglich im Jahre 1995 als Teil der Mini-Spielsammlung Smoke and Mirrors der Bühnenmagier Penn & Teller entwickelt, ist dann aber nicht erschienen. So war das Game und sein bizarres Gameplay lange eine Art Mythos. Warum? In *Desert Bus* macht der Spieler nichts anderes, als mit einem vollkommen leeren Bus von Tucson, Arizona nach Las Vegas zu tuckern. In Echtzeit. Das dauert geschlagene acht Stunden.

Abseits der Fahrt gibt es nichts zu tun. Herausforderungen oder irgendwelche Missionen? Fehlanzeige. Lediglich die Spur muss man halten, da der Bus leicht nach rechts zieht. Ein Pausemodus existiert nicht. „Es ist ein langweiliger Job", beschreibt Teller das Konzept und die Straßenstrecke in einem Interview mit *The New Yorker*. „Deine Aufgabe ist es einfach, aufmerksam zu bleiben." Damit ist es so etwas wie die ultimative Verkörperung einer drögen Arbeit, die dennoch gemacht werden muss und Verantwortung und Zeit verlangt. Mittlerweile ist *Desert Bus* tatsächlich offiziell zu haben, nämlich für iOS- und Android-Geräte. Wer kurz googelt, findet es zudem als inoffizielles Web-Game.

***Desert Bus*: In diesem unglaublich eintönigen Spiel besteht eure einzige Aufgabe darin, mit dem Bus die Spur zu halten. Uff.**

Virginia verlangt dem Spieler keinerlei Arbeit ab, sondern bietet ihm das Erleben einer Story und einer Welt an – ohne spielerische Gegenleistung.

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Kämpfe gegen die mitunter wirklich starken Geister starten oftmals sehr überraschend, leider ziehen sie sich manchmal etwas in die Länge.

Im Spielmodus Geisterhaus erwarten euch verschiedene kurzweilige Herausforderungen, bei denen ihr immer einen kühlen Kopf bewahren müsst.

PROJECT ZERO 2: Wii EDITION

Wii U Helft den Schwestern Mio und Mayu, das schaurige Rätsel eines abgelegenen Dorfes zu lösen. Bei diesem Titel ist jede Menge Grusel garantiert!

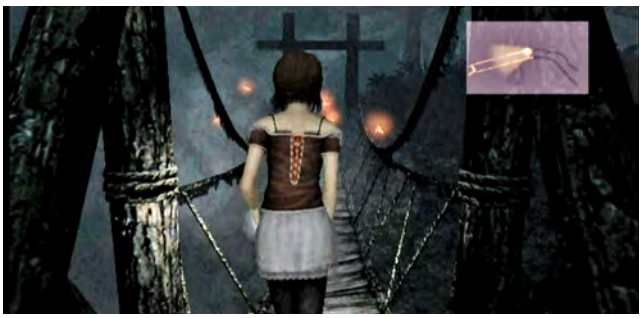
Wenn ihr mit den Zwillingsschwestern Mio und Mayu zu Spielbeginn auf das kleine Dorf in den Bergen trefft, in dem die ganze Geschichte stattfindet, werdet ihr euch gleich wie in einem japanischen Horrorfilm vom Schlag *The Grudge* fühlen. Die Stimmung ist derartig düster, bedrückend und gruselig, dass ihr schon starke Nerven braucht, um das Spiel beispielsweise nachts allein zu Hause zu zocken. Doch zum eigentlichen Thema: Im Hauptspielmodus erkundet ihr alle Ecken des japanischen Dorfes, um den schrecklichen Geheimnissen des Ortes auf die Spur zu kommen. Zu Beginn nimmt euch *Project Zero 2: Wii Edition* dabei sehr oft an die Hand und erklärt ausführlich die Steuerung und Funktionsweise verschiedener Gegenstände, die ihr nach und nach einsammelt. Das Wichtigste ist die Camera Obscura, eure Waffe im Kampf gegen unzählige Geister, die ihr überall antrefft – mit ihr schwächt ihr eure Gegner, bis sie sich dahin zurückziehen, von wo sie gekommen sind. Als Belohnung gibt's Geisterpunkte, die ihr wiederum in die Verstärkung der Camera Obscura stecken könnt. Gelegentlich findet ihr außerdem neue Objektive und Verbesserungen, die eure Waffe noch effizienter und stärker machen. Haltet also immer Ausschau nach Gegenständen, die in der ganzen Spielwelt verstreut liegen.

Das gründliche Erkunden des Dorfes ist neben den Geister-Kämpfen aber ohnehin eure Hauptaufgabe – und ohne die Verstärkung der Camera kommt ihr in den doch recht anspruchsvollen Kämpfen sowieso schnell an eure Grenzen. Für eine schnelle Runde zwischendurch gibt es außerdem noch den Geisterhaus-Modus. Hier durchstreift ihr in der First-Person-Perspektive, wie der Name schon sagt, verschiedene Häuser voller Geister. Dabei müsst ihr die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk völlig still halten, sonst kassiert ihr Schauderpunkte, die irgendwann zum Game-over führen – behaltet also eine ruhige Hand, auch wenn es mitunter ziemlich gruselig werden kann. Je nach Geisterhaus müsst ihr unterschiedliche Aufgaben bewältigen, z.B. Fotos von speziellen Geistern mit der Camera Obscura machen. Das ist zwar ganz spaßig, wird aber recht schnell eintönig, da ihr in diesem Modus nicht viele Interaktionsmöglichkeiten mit der Spielwelt habt. Dank der fesselnden Geschichte des Hauptmodus, macht *Project Zero 2: Wii Edition* aber auch 13 Jahre nach der Erstveröffentlichung des Originals auf der Playstation 2 noch jede Menge Spaß. Lediglich die Grafik ist unübersehbar etwas in die Jahre gekommen, zudem merkt man der teilweise sperrigen Steuerung ihr Alter an vielen Stellen auch unweigerlich an. Im Großen und Ganzen tut das dem Spaß aber keinerlei Abbruch.

Johannes Gehrling

Genre:	Adventure
Entwickler:	Tecmo Koei Games Ltd.
Termin:	20. Oktober 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Die beiden Protagonisten des Spiels, die Zwillingsschwestern Mio und Mayu, haben eine besondere Bindung zueinander.



Die Atmosphäre in *Project Zero 2: Wii Edition* ist durchgehend düster und gruselig – oder sieht diese Brücke etwa besonders einladend aus? Muss halt so sein!

SUPER CASTLEVANIA IV

New 3DS Draculas Schergen haben Nintendos mobile Konsole überrannt. Jetzt kann nur noch einer helfen: Lukas Schmid! Nee, Quatsch, Simon Belmont.

Alle 100 Jahre, so erzählen es die Legenden, regt sich untotes Leben in den Ländereien von Transsilvanien. Niemand Geringeres als der Fürst der Finsternis erhebt sich erneut aus seinem Sarg, um die Menschheit zu versklaven. Ebenso oft wie ein Nachfahre des Belmont-Clans auszieht, um Graf Dracula die Stirn zu bieten, erscheint die Umsetzung eines *Castlevania*-Titels. Der jüngste Zugang von Konamis altehrwürdiger Horrorserie bildet nun *Super Castlevania IV* für den New Nintendo 3DS. Im weitesten Sinne handelt es sich bei Simons SNES-Auftritt, und das gilt für viele Titel auf der Konsole, um eine Neuauflage des ersten Teils.

Trefft die Fledermaus

Wie einst im Jahre 1986 kämpft ihr euch mit Peitsche, Axt und Weihwasser durch die unheimlichen Gefilde von Draculas Schloss. Simon selbst ist eher ein behäbiger Zeitgenosse, kann er doch weder schnell laufen noch besonders weit springen. Häufige Sprungpassagen wirken dadurch besonders knifflig, sind in den allermeisten Fällen aber trotzdem sehr fair ausgefallen. Der hohe Anspruch hört beim gelungenen Leveldesign nicht auf, stellen doch auch die zahlreichen Gegner und Bosse eine Gefahr dar. Wie gut, dass die Macher des Spiels vor allem Simons Peitsche neue Angriffsmanöver spendiert haben: In *Super Castlevania IV* könnt ihr euren Lederriemen in acht verschiedene Richtungen schwingen lassen oder ihn sogar als Schild verwenden. Ein tolles Update, wodurch aber leider die weiteren Extrawaffen ein wenig von ihrem Nutzen verlieren. Insbesondere die einst mächtige Axt mit ihrem hohen Wurfwinkel wirkt so leicht überflüssig.

Nahezu unerreicht

Kleinere Schönheitsfehler wie dieser können aber mit Leichtigkeit verschmerzt werden, denn der Rest hat selbst 25 Jahre später auf einer Handheld-Konsole nichts von seiner Qualität eingebüßt. *Super Castlevania IV* mag kein Dauermotivator wie *Symphony of the Night* auf der Playstation sein, doch für so eine Gegenüberstellung sind eh beide Titel viel zu verschieden. Dieses Spiel legt man alle paar Monate mal wieder ein, jauchzt frohlockend über die fantastische Grafik sowie das fordernde Spieldesign und freut sich nach Draculas Abgang schon auf den nächsten Durchgang.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Konami
Termin:	20. Oktober 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	9

Als einer der frühen Titel für das Super Nintendo demonstrierte *Super Castlevania IV* sehr deutlich, was für eine Leistung die neue Konsole aufzubringen vermag.

Am Ende eurer Quest ist Dracula gar nicht mal so beinhart wie befürchtet. Der Weg dorthin, vorbei an seinen Leibwächtern, wird euch aber alles abverlangen.

GURUMIN 3D
A MONSTROUS ADV.

3DS Zwölf Jahre nach der Erstveröffentlichung für den PC schafft es *Gurumin 3D: A Monstrous Adventure* endlich auch auf eine Nintendo-Konsole.

Der Trend der letzten Jahre, japanische Rollenspiele auch in westlichen Gefilden für Nintendo-Konsolen neu aufzulegen, geht weiter. Erst vor Kurzem erschien mit *Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit* ein wahrer Klassiker des Genres für die Mobilkonsole der Japaner, nun kommt mit *Gurumin 3D: A Monstrous Adventure* direkt der nächste tolle Titel. Wundert euch nicht über den englischen Namen: Das Spiel hat leider keine deutsche Übersetzung bekommen – angesichts des günstigen Preises kann man aber darüber hinwegsehen, außerdem machen die englischen Synchronsprecher einen echt guten Job.

Parin und die Monster

Zu Spielbeginn seid ihr die neueste Bewohnerin eines kleinen Dorfes in den Bergen und das einzige Kind im ganzen Ort. Bei einer ersten Erkundungstour trefft ihr aber dennoch auf ein weiteres kleines Mädchen: Hat euch euer Opa, bei dem ihr gerade erst eingezogen seid, also angelogen? Mitnichten, denn wie sich kurz darauf herausstellt, handelt es sich bei dem Mädchen um ein Monster – allerdings können nur Kinder diese Wesen sehen, für Erwachsene sind sie unsichtbar. Kurz nachdem ihr euch mit der Kreatur angefreundet habt, zerstört der Bösewicht des Spiels ihr Dorf und vertreibt alle Bewohner: Ein Prinz, der eine Gruppe von bösartigen Monstern namens Phantom anführt. Eure Aufgabe ist es nun, diese Gruppierung zu besiegen, die friedlichen Monster zu retten und das Monster-Dorf wieder aufzubauen, denn nur so kann die Welt vor dem dunklen Nebel gerettet werden, der sich immer weiter auszubreiten droht.

Die Dungeons und andere Orte erreicht ihr stets über eine Oberwelt, auf der allerdings keine Gefahren oder sammelbaren Items auf euch warten.

Rollenspiel mit viel Action

Zu diesem Zweck macht ihr euch mit eurer Hauptwaffe, einem Bohrer, auf den Weg, verschiedene lineare Dungeons zu erkunden und eure Monster-Freunde zu retten. Dabei erforscht ihr die verschiedensten Gebiete wie Wälder, Höhlen oder Ruinen. Kämpfe gegen Feinde finden (für Rollenspiele eher untypisch) in Echtzeit statt. Wesentlich üblicher für das Genre, sammelt ihr bei eurem Abenteuer dafür verschiedenste Items und Geld, um eure Ausrüstung zu erweitern und zu verbessern. Upgrades und neue Attacken gehören ebenso dazu wie Outfits. Typisch für viele japanische Rollenspiele ist das eine oder andere Gespräch, und so mancher Charakter ist wirklich witzig und wird euch bestimmt ein Schmunzeln abringen. Besonders schön: New-3DS-Besitzer können die zusätzlichen Buttons zum Beispiel nutzen, um den Kamerawinkel zu drehen. Hier haben die Entwickler mitgedacht. Einzig eine Karte auf dem unteren Bildschirm wäre schön gewesen, denn der ist die meiste Zeit nur dafür da, schnellen Zugriff auf das Menü zu bieten. Ansonsten gibt es an *Gurumin 3D: A Monstrous Adventure* technisch nichts auszusetzen: Die Grafik kann mit anderen aktuellen 3DS-Spielen mithalten und die Musik passt sich gut in das Geschehen ein. Wer in den letzten zwölf Jahren noch keine Auflage dieses Rollenspiels gezockt hat, kann deswegen bedenkenlos zugreifen – vor allem zu so einem günstigen Preis wie diesem hier.

Johannes Gehrling

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Nihon Falcom
Termin:	27. Oktober 2016
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	8

Mit verschiedensten Attacken, die ihr nach und nach dazulernt, gebt ihr den feindlich gesinnten Phantom-Monstern ordentlich auf die Mütze!

Ihr könnt in den Dungeons so gut wie alle Objekte zerstören, die erreichbar sind: Dafür gibt es jedes Mal ordentlich Bares, was ihr immer gut gebrauchen könnt.

Der erste Level auf dem Friedhof ist noch harmlos im Vergleich zum Schiffsfriedhof auf dem Meer der Verfaulten. Hier solltet ihr eure Doppelsprünge beherrschen.

Die richtig dicken Zaubersprüche sind erst dann möglich, wenn ihr die goldene Rüstung tragt. Zusammen mit einem Schild seid ihr dann bestens gerüstet.

SUPER GHOULS 'N GHOSTS

New 3DS Helden in Unterhosen gesucht: Wer von euch schafft es bis zur Höllenpforte?

Einstmals gehörte Capcom mit *Street Fighter 2* zu den ganz großen Kalibern im Arcade-Business, doch erste Erfolge gab es schon viel früher zu vermelden. Bereits 1988 durften Spielhallenbesucher in der Rolle des Ritters Arthur gegen den Dämonenherrscher Sardius in die Schlacht ziehen. Die einige Jahre später auf dem SNES veröffentliche Neuauflage liegt jetzt auch in einer Portierung für den 3DS vor. Optisch hat der Titel in den vergangenen Jahrzehnten nicht gelitten. Immer noch weiß das gruselige Mittelalter-Design zu überzeugen, immer noch ist Arthurs Kreuzzug ein enorm herausforderndes Jump & Run. Das liegt vor allem an der Doppelsprung-Mechanik, welche in der Luft kaum Spielraum für Kurskorrekturen lässt. Im Gegensatz zum Arcade-Original ist *Super Ghouls 'n Ghosts* aber weit weniger unfair ausgefallen. Dass man aber gezwungen ist, die Quest für einen fehlenden Schlüssel gleich zweimal anzutreten, ist nach wie vor eine echte Ohrfeige für den Spieler. Aber für solche Fälle gibt es ja die Speicherfunktion des Nintendo 3DS.

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	20. Oktober 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

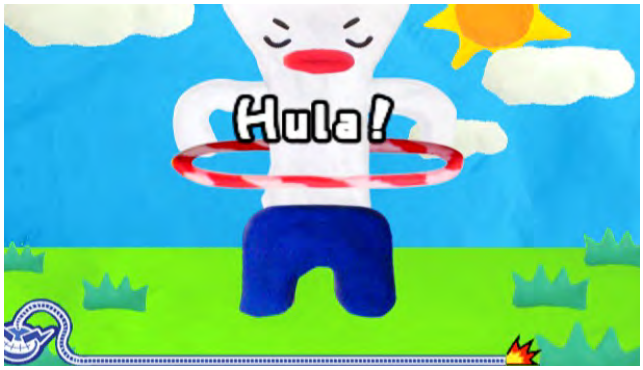
WARIO WARE: SMOOTH MOVES

Wii U Holt die Wiimotes raus, ihr werdet sie brauchen: als Rüssel, als Schirm, als Katana ...

Das Gimmick der Wii – die Kontrolle per Wiimote und Sensorleiste – ist auch das Gimmick von *Wario Ware: Smooth Moves*. Anstatt die Controller wie eine Fernbedienung zu halten, müsst ihr sie in dieser Minispielsammlung zusätzlich mal auf die Handfläche legen, wie ein Lenkrad greifen oder gar fallen lassen (vergesst also nicht, die Handgelenkschlaufe überzuziehen). In allerlei albernen Posen gilt es dann, innerhalb von Sekunden die Aufgabenstellungen von über 200 Minispielen zu verstehen und zu meistern. Serientypisch bohrt ihr in virtuellen Nasen, leitet Elefantenrüssel zum Apfelkorb und greift nach der Hand einer Frau, die droht, in einen Canyon zu stürzen. Nicht alle Disziplinen sind auch im Mehrspielerpart verfügbar. Ähnlich wie bereits in *Wario Ware* für den Gamecube macht *Smooth Moves* als Partyspiel ordentlich Laune. Alleine wird das Ganze recht schnell langweilig, auch wegen des mittelmäßigen Umfangs. Und die Präsentation ist wirklich sehr schlicht. So schlicht, dass der Charme mitunter leidet.

Katharina Reuß

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Intelligent Systems
Termin:	15. September 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7



Nicht alle Disziplinen sind auf den ersten Blick so einfach zu verstehen wie diese Aufforderung, die Hüften zu schwingen. Die Wiimote ruht dabei an der Hüfte.

Durch die Sensorleiste erkennt das Spiel, wie ihr die Wiimote neigt. Um das Glas auszutrinken, müsst ihr den Controller vorsichtig anwinkeln.

Als der Redakteur dieses Artikels mit zarten 15 Jahren das SNES-Original zockte, war er nach dem starken Prolog hoffnungslos in das Spiel verschossen.

„We are rangers" lautet der Name des ersten Oberwelt-Songs. Das zu Beginn noch lockere Monsterjäger-Leben unseres Chefhelden wird schon bald brandgefährlich.

BREATH OF FIRE 2

New 3DS Fliegenpudding, Drachengötter, Katzenladys: Capcom kann auch Rollenspiele!

Ihr habt ein Herz für richtig schöne Rollenspiel-Brocken der alten SNES-Schule? Also inklusive Oberwelt, faszinierend designten Charakteren, einer klassischen Fantasy-Storyline, einem Berg an Sidequests und noch mehr rundenbasierten Zufallskämpfen? Games wie *Final Fantasy 3*, *Lufia* oder *Chrono Trigger* kennt ihr aber schon in- und auswendig? Dann solltet ihr euch dringend das vergleichsweise unbekannte Capcom-Rollenspiel *Breath of Fire 2* anschauen. Zwar erwartet eure Heldenriege hier ein oft etwas schleppendes Abenteuer mit ein paar wirklich zähen Quests, dafür punktet der vielleicht beste Teil der *BoF*-Serie mit einigen emotionalen Höhepunkten und überraschend cleveren Ideen – sowohl in seinem sehr transformationsaffinen Kampfsystem als auch bei der Storyline. Nicht zuletzt der starke Soundtrack, einige wichtige Handlungsweichen und ein Oberwelt-Dorf zum Selberbauen machen *Breath of Fire 2* auch auf dem New 3DS zu einem klasse Rollenspiel. Da verzeihen wir gerne, dass es mittlerweile etwas grobmotorisch wirkt. **Benjamin Kegel**

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Capcom
Termin:	6. Oktober 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

MR. PUMPKIN ADVENTURE

Wii U Als Kürbis auf der Suche nach dem eigenen Gedächtnis. Ein Spaß für Rätselfans!

Der Protagonist des Spiels *Mr. Pumpkin Adventure* ist auf der Suche nach seinen Erinnerungen im verrückten Gemüse-Königreich unterwegs. Durch das Aufsammeln von Tagebucheinträgen erhält Mr. Pumpkin Einblicke in seine eigene Vergangenheit. In bester Point&Click-Manier löst ihr im Laufe des Spiels verschiedenste Rätsel, von denen einige Puzzles euch jede Menge Gehirnschmalz abverlangen. Darüber hinaus ist ein aufmerksames Auge fürs Detail besonders wichtig, da oftmals vielerlei Items im Hintergrund versteckt sind. Für besonders schwierige Rätsel kann ein Minispiel gespielt werden, das einem wertvolle Hinweise zur Lösung der Knobelaufgabe gibt. Leider gibt es in *Mr. Pumpkin Adventure* nur ein einziges Minispiel, was ziemlich schnell in Monotonie ausartet. Die Spielwelt allerdings, in der man sich befindet, ist alles andere als langweilig ausgefallen. Die verschiedenen Abschnitte sind immer sehr bunt und abwechslungsreich gestaltet, auch der Zeichenstil überzeugt sehr durch seine liebevoll aufgemachten Welten. **Alexander Grillberger**

Genre:	Adventure
Entwickler:	Cotton Game
Termin:	27. Oktober 2016
Preis:	3,99 Euro
WERTUNG	7

In jedem Abschnitt müssen verschiedene Rätsel gelöst werden, um das Kapitel abzuschließen. Nach erfolgreichem Knacken eines Puzzles grüßt euch Mr. Pumpkin.

Falls man Hilfe bei einem Rätsel benötigt, kann dieses Minispiel gezockt werden, welches vom eigentlichen Spielprinzip sehr stark an *Geometry Dash* erinnert.

Corpse Party vereint spielerisch JRPG und Visual Novel. Zwar muss so viel englischer Text gelesen werden, doch Interaktionen gibt es dennoch mehr als genug.

CORPSE PARTY

3DS Wer schon beim Gläserrücken mit Angstzuständen zu kämpfen hat, sollte von diesem japanischen Horror-Titel die Finger lassen!

Spätestens seit *The Ring*, und das ist nun schon einige Jahre her, ist der japanische Horror auch im Westen angekommen. Größtenteils surrealistisch und mysteriös, stellt der fernöstliche Grusel quasi das genaue Gegenteil vom Slasher-Genre dar, auch wenn es trotzdem gerne mal sehr blutig zugehen kann. Die bereits 20 Jahre alte Survival-Horror-Serie *Corpse Party*, 1996 auf dem PC gestartet, reiht sich wunderbar in diese Kategorie ein. Obwohl einige Ableger der Reihe schon mal unsere Gefilde erreicht haben, kamen Nintendo-Jünger bislang nicht in den Genuss davon. Wie gut, dass 3DS-Besitzer jetzt durch *Corpse Party* die Gelegenheit bekommen, mit der Neuauflage des Originals einzusteigen.

Zum Sterben schön

Anlässlich ihres letzten Schultages und ihrer baldigen Versetzung an eine neue Fakultät haben sich Mayus Freunde entschlossen, ihr ein besonderes Abschiedsgeschenk zu machen. Durch ein altertümliches Ritual soll die Freundschaft der Gruppe auf ewig bestehen, ganz gleich, wo sich die Teilnehmer auch befinden. Die Anleitung aus dem Internet verschweigt jedoch, dass man beim geringsten Fehler zunächst ein Erdbeben verursacht und sich anschließend in der heruntergekommenen Heavenly Host Elementary School wiederfindet – an jenem Ort, wo vor Jahrzehnten ungeklärte Entführungen und Morde stattgefunden haben sollen. Dass *Corpse Party* mehr ist als eine Art Detektivspiel, wird durch die geisterhaften Erscheinungen und psychotischen Situationen schnell deutlich.

Um einen sicheren Weg aus dem von der Außenwelt abgeschnittenen Gebäude zu finden, ist euer Gehirnschmalz gefragt. Items wollen gefunden und kombiniert sowie nachhaltige Entscheidungen getroffen werden, deren Ausgang später im jeweiligen Kapitel über Leben und Tod entscheidet. Trotz der Pixelgrafik samt hübscher Animationen geht es in *Corpse Party* recht gewalttätig zur Sache, es verkommt aber nie zum einem hirnlosen Splatterfest. Trotz diverser Interaktionsmöglichkeiten kommen auch Fans von Visual Novels auf ihre Kosten, denen die sehr gute, englische Übersetzung zusagen dürfte. Ein Extralob hat sich *Corpse Party* durch die astreine Soundabmischung verdient, für die ihr aber zwingend isolierende Kopfhörer verwenden solltet. Dann gruselt es sich abends im Bett gleich doppelt gut.

Marco Cabibbo

Genre:	Survival-Horror
Entwickler:	XSEED Games
Termin:	26. Oktober 2016
Preis:	29,99 Euro
WERTUNG	8

Mit Zwischensequenzen wird in *Corpse Party* gespart – und oftmals sind sie mit einem Game-over verbunden. Dafür sind die Pixelfiguren sehr schön animiert.

COLOR TV-GAME

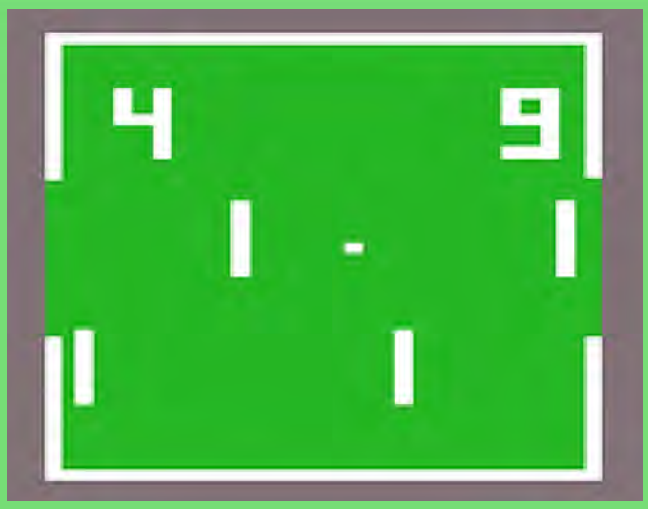
Alle blicken Richtung Switch, wir blicken zurück. Wie hat Nintendos Konsolengeschäft eigentlich angefangen?

Endlich ist der Vorhang gefallen: Nintendo hat seine achte Konsole offiziell enthüllt, der Öffentlichkeit präsentiert und sofort für weltweites Interesse gesorgt. Aber Moment mal, achte Konsole? Ist Nintendo nicht erst mit dem Famicom groß in das Geschäft mit den stationären Spielstationen eingestiegen? Das Gerät, welches im Westen besser als Nintendo Entertainment System bekannt geworden ist? Tatsächlich mag dies auf den globalen Siegeszug von Big N zutreffen, die ersten zaghaften Schritte hat das japanische Unternehmen aber schon einige Jahre zuvor getan. Passend zur neuesten Hardware, über die wir umfangreich ab Seite 14 berichten, werfen wir einen Blick zurück auf Nintendos erste Spielkonsole überhaupt: das Color TV-Game.

Alles in einem!

Historisch interessierte Zocker wissen bereits (unter anderem auch dank diverser Specials in der N-ZONE), dass Nintendo nicht immer seine Brötchen mit *Super Mario* und Co. verdient hat. In seinen frühen Jahren war das Unternehmen hauptsächlich für die Produktion von Hanafuda-Spielkarten bekannt, bis man in den 1960ern und 1970ern dazu überging, seine Fühler Richtung Spielzeug auszustrecken. Der zu dieser Zeit rasant wachsende Markt für elektronische Unterhaltungsmedien ging natürlich an Japan und somit auch an Nintendo nicht spurlos vorbei. Um nicht den Anschluss zu verlieren, zögerte Firmenpräsident Hiroshi Yamauchi nicht lange und lizenzierte 1977 das Spielkonzept der Magnavox Odyssey – die 1972 erschienene, erste Videospielkonsole überhaupt. Da es Nintendo zu dieser Zeit an der nötigen Technik mangelte, schloss man sich kurzerhand mit dem Elektronikkonzern Mitsubishi zusammen, um gemeinsam ein neues Gerät zu entwerfen. Wie fast alle Konsolen zu der Zeit verstand sich das Color TV-Game 6 primär darauf, das unglaublich populäre Arcade-Spiel *Pong* wiederzugeben. Die Zahl 6 bezieht sich in diesem Fall auf die möglichen Variationen, mit denen das Hauptspiel gezockt werden konnte, etwa mit verkleinerten Strichen oder fest vorgegebenen Torflächen, um Punkte zu machen. Im Gegensatz zur Konkurrenz

Schon öfters hat uns Erik. V aus den Niederlanden Fotos seiner Sammlung zugeschickt, hier das Color-TV Racing Game. Nochmals vielen Dank dafür!



An dem Phänomen *Pong* kam in den 1970ern niemand vorbei. Auch Nintendo begnügte sich zunächst damit, farbige Klon-Varianten zu veröffentlichen.

strebte Nintendo an, das Gerät zu einem günstigen Preis von knapp 10.000 Yen zu veröffentlichen. Andere Konsolen zu der Zeit beliefen sich locker auf das Doppelte.

Auch das Wort „Color" im Konsolennamen wies auf einen echten Pluspunkt hin, denn die Konsole war in der Lage bunte Grafiken darzustellen, wodurch man anderen Geräten etwas voraus hatte. Mit dem zeitlichen Abstand von gerade mal einer Woche brachte Nintendo auch das Color TV-Game 15 auf den Markt. Anders als noch beim Vorgänger waren beide Controller nun per Kabel mit der Konsole verbunden, wodurch das Zocken um einiges komfortabler gemacht wurde. Auch die orange Plastikumhüllung behielt Nintendo bei. Anfangs belief sich der Preis auf rund 15.000 Yen, doch wurde dieser im Weihnachtsgeschäft des gleichen Jahres um die Hälfte gesenkt. Beide Geräte erwiesen sich in Japan als echter Verkaufserfolg und gingen zusammen rund zwei Millionen Mal über die Ladentheke. Die Weichen für Nintendos Konsolenzukunft waren gestellt.

Erst rasant, dann hinfort

Da das Konzept von austauschbaren Spielmodulen zu diesem Zeitpunkt noch nicht in Mode war, musste für neue Spiele auch gleich eine neue Konsole her. 1978 wandte sich Nintendo dem noch jungen Rennspiel-Genre zu und brachte mit der Color TV-Game 112 die passende Konsole heraus – inklusive fest eingebautem Lenkrad. Die zu befahrende Straße wurde dazu aus der Vogelperspektive dargestellt, bei der ihr von links nach rechts über den Highway brettern müsst. Durch unterschiedliche Optionen wie Fahrtempo, die Anzahl der Autos oder eventuelle Leitplanken sind somit 112 verschiedene Variationen möglich. Das Äußere der Konsole war in diesem Fall erstmals in Schwarz und Weiß gehalten, wovon sich Nintendo mit der 1979 veröffentlichten Color TV-Game Block Kuzushi wieder verabschiedete und zum gewohnten Orange zurückkehrte. Dieses Mal war die Konsole hauptsächlich dazu gedacht, sechs verschiedene Variationen von *Breakout* ins japanische Wohnzimmer zu holen. Wie so oft senkte Nintendo den Preis nach einem halben Jahr um die Hälfte auf 8.000 Yen, ehe das Gerät 1981 wieder völlig verschwand. Obgleich die Color-TV-Game-Serie langsam zu ihrem Ende kam, schüttelte sich Nintendo Anfang 1980 noch eine letzte Konsole aus dem sprichwörtlichen Ärmel. Das Computer TV-Game stellte eine Umsetzung des hauseigenen Arcade-Spiels *Computer Othello* dar, ein in Japan beliebtes Brettspiel. Aufgrund des hohen Preises von 48.000 Yen, was heute einem Preis von ca. 450 Euro entspricht, war die Konsole aber nur für Unternehmen interessant, welche das Spiel wartenden Kunden zur Verfügung stellten. Auf dem Massenmarkt hingegen konnte sich das teure Gerät nicht wirklich behaupten und wurde ebenfalls schnell wieder eingestellt. In seiner Gesamthistorie gesehen, mag das Color TV-Game kein besonders großer Erfolg gewesen sein. Allerdings gelang es Nintendo unter anderem hierdurch, eine drohende Insolvenz abzuwenden und zugleich wertvolle Erfahrungen im Videospielsektor zu sammeln. Zusammen mit den Game&Watch-Handhelds ist es den Color-TV-Game-Konsolen zu verdanken, dass Nintendo all sein Know-how in das NES packen konnte, um nach dem Videospielcrash von 1983 seinen Siegeszug anzutreten. Der, wie wir heute wissen, zweifellos von Erfolg gekrönt gewesen ist und jetzt mit der Switch fortgeführt werden soll.

Marco Cabibbo

Das Computer TV-Game lag mit einem Preis von fast 450 Euro deutlich über seinen Brüdern und konnte sich daher nicht wirklich durchsetzen.

Tatsache: Für das Design vom Gehäuse des Color TV-Game Block Kuzushi zeichnete kein Geringerer als der junge Shigeru Miyamoto verantwortlich.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 12/2001

Ende 2001 war eine schwere Zeit für die N-ZONE: In Japan war der Gamecube schon eine ganze Weile erschienen und in den USA stand er quasi vor der Tür. Nur in Europa ließ er noch auf sich warten und das N64 war de facto tot. Tatsächlich war die 64-Bit-Maschine weder mit einer Vorschau noch mit einem Test vertreten! Einspringen mussten Import-Tests zum kommenden Wunderwürfel sowie Artikel zu Spielen für GBC und GBA. Im Vorschau-Bereich teilten sich *Tony Hawk's Pro Skater 3*, *Bloody Roar Extreme*, *Sonic Adventure 2: Battle*, *FIFA 2002: Road to World Cup*, *Tekken Advance*, *Golden Sun* und weitere, kleine Titel den Ruhm, im Testteil überstrahlten gute Titel wie *Phalanx*, *Denki Blocks*, *Super Bust-a-Move*, *Creatures*, *Mega Man: Battle Network*, *Dave Mirra Freestyle BMX 2*, *Klonoa*, *Tetris World* und *Chuchu Rocket* Software-Grütze wie *David Beckham Fußball*, *Disneys Atlantis: Das Geheimnis der verlorenen Stadt*, *MX 2002 Featuring Ricky Carmichael* und *Planet der Affen*. Das Highlight war aber ohne jede Frage der Importtest zu *Pikmin*, für das es verdiente 88 Prozentpunkte gab. Etwas kurios: *Resident Evil Gaiden* für den GBC erhielt satte 85 Prozentpunkte – und gilt heute als absoluter Tiefpunkt der Reihe. Ja ja, auch die N-ZONE haut manchmal daneben!

SONIC ADVENTURE 2: BATTLE (GC)

PIKMIN (GC)

AUSGABE 12/2006

Kaum zu glauben – der Wii-Release ist schon wieder satte zehn Jahre her! Und in dieser Ausgabe der N-ZONE gab es mit *Super Monkey Ball: Banana Blitz* den ersten Test für die neue Konsole zu lesen. So kurz vor knapp ergab sich diese Möglichkeit, dass der Test kurzerhand in den Vorschau-Bereich rücken musste, um es noch ins Heft zu schaffen! Mit 81 Prozentpunkten konnte der Titel durchaus überzeugen. Der Rest der Vorschau-Artikel kam aber freilich ohne Wertung daher: *Wii Sports*, *Pokémon Battle Revolution*, *Red Steel*, *Rayman Raving Rabbids*, *Monster 4x4: World Circuit* und *Tiger Woods PGA Tour 07* machen Lust auf die Bewegungs-Konsole. Im richtigen Testteil führte *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent* mit satten 90 Prozentpunkten das Gamecube-Feld an. Aber auch *Need for Speed: Carbon* konnte sich sehen lassen, und *Der tierisch verrückte Bauernhof* war immerhin ein nettes Lizenzspiel. Am DS wurden neben weiteren Spielen *Pokémon Mystery Dungeon: Team Blau*, *FIFA 07*, *Dig Dug: Digging Strike* und *James Pond: Codename Robocod* unter die Lupe genommen, am GBA *Pokémon Mystery Dungeon: Team Rot*, *Lego Star Wars II: Die klassische Trilogie*, *Cars* und *Catz* – die Menge an Müll und Mittelmaß hielt sich in etwa die Waage. Als Leckerbissen wurde zudem die Import-Version von *Pokémon Diamond & Pearl* im Heft getestet und schlug mit 91 Prozentpunkten sogar Schleich-Titan Sam Fisher!

AUSGABE 12/2011

Es ist schräg, dass im Abstand von fünf Jahren unser Heft stets vom jeweiligen Generationenwechsel der Nintendo-Konsolen geprägt war. Jedoch, tatsächlich war dies auch Ende 2011 der Fall, denn alles fieberte damals bereits der Wii U entgegen. Aber noch stand die Wii im Mittelpunkt, und der 3DS mitten in seiner Blüte. Im knapp bemessenen Vorschau-Teil wurden somit *Mario Kart 7* und *Kirby's Adventure Wii* betrachtet. All das verblasste jedoch angesichts des wichtigsten Themas nicht nur dieser Ausgabe, sondern des gesamten Jahres: *The Legend of Zelda: Skyward Sword* war da und sahnte 93 Prozentpunkte ab. Ohne Frage ein gutes Spiel, hat sich das Abenteuer im Laufe der Jahre jedoch nicht den besten Ruf erhalten und gilt inzwischen als einer der schwächeren Ableger der vielgepriesenen Serie. *Super Mario 3D Land* hingegen gilt auch heute noch als sehr gelungen und eroberte ansehnliche 90 Prozentpunkte. Die 80-Prozent-Marke knacken konnten weiterhin *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012*, *Rayman Origins*, *Pro Evolution Soccer 2012*, *WWE 12*, *Sonic Generations*, *Tetris*, *F1 2012*, *Cave Story 3D* und das geniale *Professor Layton und der Ruf des Phantoms* – ein qualitativ geradezu herausragend guter Spielemonat! Da konnte man auch den einen oder anderen Ausreißer nach unten verzeihen, vor allem das miserable *X-Men: Destiny*.

Die Einzelteile eines NES-Controllers: Die S-Form des Kabels ganz unten stammt von der Zugentlastung – einer Kabelumleitung im Gehäuse, die ein Zerren an den Kontaken verhindert.

DIE EVOLUTION DER NINTENDO-CONTROLLER

Controller sind die wichtigste Verbindung zwischen Spieler und Hardware – und halten dadurch nicht nur den Spaß, sondern oft auch das Schicksal ihrer Konsole in der Hand.

Wir schreiben das Jahr 1986. Das Nintendo Entertainment System erschien endlich in Europa und wurde auch bei uns eine absolute Legende! Vor allem der NES-Controller avancierte dabei zu einem der bekanntesten und beliebtesten Videospiel-Gadgets aller Zeiten – sein markantes weiß-schwarz-rotes Kunststoff-Konterfei findet sich noch heute als Designgrundlage für Rucksäcke, Zimmerteppiche, Sofakissen, Bettzeug und geschätzte 1.392 preisgünstige USB-Nachahmungen. Die beste (und legalste) Kopie-Neuauflage feiert dieser Evergreen der Digital-Kommandos jetzt, 30 Jahre später, zusammen mit dem NES Mini. Seinen respektablen Status genießt der kleine Knubbel-Kerl zu Recht, brachte er bei seinem ersten Auftritt doch gleich eine Menge Qualitäten mit. Ganz besonders wichtig war natürlich das einst vom Game-Boy-Erfinder Gunpei Yokoi erdachte digitale Steuerkreuz, das bis heute auf keinem Controller fehlen darf. Auch die A- und B-Buttons waren zu ihrem Release bereits durch mehrere Testläufe gegangen, weswegen wir sie in Europa nur in runder Form zu Gesicht bekamen. Frühere japanische Famicoms hatten nämlich noch eckige Knöpfe zu bieten, die sich aber öfters im Gehäuse verhakten. Start- und Select-Funktionen gab es zwar bereits auf früheren Joypads (etwa dem Atari 5200 knapp ein Jahr vor dem Japan-Release des NES), eine Selbstverständlichkeit waren diese beiden Tasten anno dazumal aber noch lange nicht. Durchsetzen konnte sich Nintendos Controller vor allem aufgrund seiner Zähigkeit. Während sich andere Konsolen derselben Ära ob ihrer oft miserablen Joypad-Verarbeitung schnell den Ruf von Schrottprodukten verdienten, erwies sich die NES-Steuereinheit als der Welt unterhaltsamster Backstein – das Ding war einfach nicht kaputtzukriegen!

Plastikgold

Bis heute ist das NES mit 61,57 Millionen verkauften Exemplaren weltweit die zweiterfolgreichste stationäre Nintendo-Konsole nach der Wii (und ja, sogar über 10 Millionen Exemplare vor dem SNES). Kein Wunder also, dass während des Siegeszugs des Nintendo Entertainment Systems eine regelrechte Goldgräberstimmung unter den Zubehör-Herstellern losbrach. Nintendo selbst hatte etliche alternative Controller-Konzepte für die eigene Plattform in petto. Da wäre zum Beispiel der NES Zapper als Lightgun. Eine großartige Idee war auch der sehr seltene Hands Free: Dieser

wuchtige Controller konnte einem Menschen an die Brust geschnallt werden und gestattete dann die Steuerung von NES-Spielen mit dem Mund. Ein spezieller Joystick für die Lippen übernahm die Bedienung des D-Pads, ein Blasröhrchen kontrollierte die A- und B-Knöpfe. Für körperlich schwer eingeschränkte Personen war dieses Steuersystem ein echter Segen, der ihnen ein vorher komplett unzugängliches Hobby eröffnete. Ebenfalls sehr exotisch, aber für den Massenmarkt bestimmt, waren der kleine Steuer-Plastikroboter R. O. B. (der aber leider nur mit zwei NES-Spielen kompatibel war) und natürlich der unvergessliche Power Glove (ein Controller-Handschuh, der Arm- und Fingerbewegungen in Steuersignale umwandeln konnte – hat genauso schlecht funktioniert, wie es klingt). In dieselbe Kerbe schlug auch das U-Force des US-amerikanischen Peripherieproduzenten Broderbund. Beim U-Force handelt es sich um ein spezielles Kontrollsystem, das man sich wie ein Gitter aus Infrarotsignalen vorstellen kann – bewegt der Spieler dann in diesem Gitter seine Hand, soll das Gerät diese Gesten theoretisch in Steuerkommandos für den Heimkonsolen-Bildschirm umwandeln. Schlüsselwörter: „soll“ und „theoretisch“. Funktioniert hat das Ganze nur bei dem Versuch, sich beim Zocken im Freundeskreis zum Depp zu machen. Kurzum: Das hehre Ziel einer kompletten Generation an Gadget-Hardware-Ideen für das NES war, für deutlich mehr Geld eine bestenfalls halb so gute Steuerlösung wie den Originalcontroller herzustellen.

16 Bit und 12 Knöpfchen

Demselben Credo folgte auch das SNES mit zahlreichen mehr oder minder praktischen Ideen. Statt des NES Zappers gab es für die fantastische 16-Bit-Konsole etwa einen Lightgun-Raketenwerfer namens Nintendo Scope. Der Arcade-Simulationscontroller NES Advantage fand in dem Super Advantage seinen Nachfolger und stolze Besitzer des Super Nintendo schwammen schon

Das hier ist ein Nachbau des Controllers zu *Tennis for Two* von 1958. Es ist sehr gut möglich, dass es sich dabei um das erste Joypad der Videospielgeschichte handelt.

Rechts seht ihr den Famicom, das japanische NES. Gut zu erkennen sind die an der Rückseite fest montierten Controller und das Mikrofon des Joypads für den zweiten Spieler.

Der dicke Chip ganz oben auf der SNES-Controller-Leiterplatte ist das sogenannte Schieberegister. Es wandelt eure mechanischen Eingaben in elektronische Signale um.

Seht ihr das hellgraue Teil mit der Seriennummer links neben der Leiterplatte? Und ganz unten den silbernen Federring neben den vier Plastik-Zahnradkomponenten? All das zusammen mit dem kleinen Knubbel links neben den L/R/Z-Tasten ergibt einen N64-Analogstick. Nach heutigem Stand der Technik ein ganz schön archaisches Design.

nach wenigen Monaten in unzähligen Turbo-Funktions-Controllern für gepflegtes Dauerfeuer. Die größte Steuer-Innovation des SNES stammte abermals von Nintendo persönlich und fand sich als Teil des Kreativprogramms *Mario Paint*: eine Zwei-Button-Computermaus inklusive formschönem Plastik-Pad! Das mit Abstand wichtigste Stück Steuergeschichte fand sich aber auch beim Vorreiter der 16-Bit-Ära in seinem Standardcontroller. Der größte Unterschied ist direkt offensichtlich: Das Design des ehemals solide-rechteckigen NES-Joypads war einer wesentlich formschöneren Knochenform gewichen, die nicht nur deutlich ergonomischer in der Hand lag, sondern auch noch auf unangenehme scharfe Kanten verzichtete. D-Pad, Start und Select waren gleich geblieben, dafür gab es jetzt vier statt zwei Knöpfe auf der Gerätefront und, eine echte Neuheit, Schulterbuttons! Ab der SNES-Ära waren damit auch unsere beiden Zeigefinger zum Zocken eingeladen.

Gebaut für die Ewigkeit

Kurioses Detail am Rande: Weil der europäisch/japanische und nordamerikanische SNES-Controller dieselbe Gussform verwendeten, befanden sich im Geräteinneren aller Joypads auch die aufgesetzten Positionsmarker für die Button-Farben. Im Uhrzeigersinn sind das „Blue“, „Green“, Yellow“ und „Red“ sowie „Lavender“ für die Knöpfe auf der Geräte-Innenseite und „Purple“ für die Knöpfe auf der Geräte-Außenseite. Um den Einbau der Knöpfe in den Fabriken endgültig narrensicher zu machen, kamen sämtliche der Tasten zudem noch mit einzigartigen Plastiknasen daher, die ein fehlerhaftes Einsetzen unmöglich machten. Apropos Plastik: Der äußere Kunststoffmantel eines SNES-Controllers war fast zwei Millimeter dick – was in Kombination mit den nahezu unzerstörbaren Knopfplatten für Start, Select und der Steuerwanne, den indirekt durch einen Gummidämpfer geschützten Schulterbuttons und einen kompromisslosen Zugentlaster für das Kabel einen nahezu unzerstörbaren Controller ergab. Kein Wunder, dass sämtliche unserer Redaktionsjoypads für das SNES bis heute funktionieren. Einzig Kollege Cabibbo moniert einen leicht ausgeleierten B-Knopf an einem der Pads seiner zwei (!) Super-Nintendo-Konsolen.

Hardware-Analogie

Und dann kam das N64 auf den Markt – und mit ihm der Beweis, dass Nintendo beim Thema Controllerdesign niemand etwas vormacht. Jeder, der zum ersten Mal ein N64-Joypad zu Gesicht bekam, vermutete hinter diesem „Fisher Price: Mein erster Dreizack“ bestenfalls ein amüsant unpraktisches Steuersystem … bis er das gute Stück dann in den Händen hielt. Man wollte es der merkwürdigen Form kaum zutrauen, aber dieser Controller war eine ergonomische Meisterleistung, der Spieleprogrammierern etliche Button- und Griffoptionen an die Hand gab. Vor allem zweier Features wegen ist das N64-Joypad ein echter Meilenstein der Konsolen-Peripheriegeschichte: sein Add-on-Schacht an der Unterseite und natürlich der analoge Joystick in der Mitte. Zunächst: Das N64 hat bei Weitem nicht die Analogsticks für Heimkonsolen erfunden, die gab es schon lange vorher, beispielsweise als Kontrolleinheit des 15 Jahre älteren Atari 5200. Das N64 hat aber mit Sicherheit den Löwenanteil zur Verbreitung analoger Steuerungen im Konsolensektor beigetragen und dadurch die Tür zu einer neuen Controller-Ära für alle Systeme von der Playstation bis hin zur Xbox One aufgeschlagen.

Knaarzzz, Knack, Kniiirrrsch

An der Stelle muss man aber auch ehrlicherweise zugeben: Der Analogstick des N64 war qualitativ noch ein ziemlich bescheidenes Bauteil. Er neigte zum Ausleiern und musste während des Hochfahrens der Konsole exakt auf der Nullstellung liegen, andernfalls erhielt man beim Start eines Spiels falsche

Bewegungseingaben. All das lag vor allem daran, dass der N64-Stick seine Position für analoge Kommandos mechanisch bestimmte – also über Zugkräfte und kleine Zahnräder. Das Ganze hat Ähnlichkeit mit einer uralten Ball-Computermaus, ist aber sehr viel filigraner. Moderne Analogsticks in der heutigen Gaming-Welt nutzen dagegen Potentiometer – das sind winzig kleine Bauelemente, die elektrische Widerstände eines Objekts relativ zu seiner Position messen können. An einem Steuerstick kann ein System dadurch bei mehreren verbauten Potentiometern die aktuelle Haltung eines Griffs bestimmen. Über die ganze Großartigkeit der N64-Add-ons gibt es dagegen keine zwei unterschiedlichen Meinungen. Da war etwa die erste Generation von Rumble Paks, die – eingefasst in den Controller – zum ersten Mal eine Vibrationsfunktion in ein Nintendo-Joypad packten. Die offiziellen Rumble-Paks benötigten dazu noch zwei AAA-Batterien, Drittthersteller schafften denselben Rütteleffekt später auch ohne Akkus allein über den Kabelstrom der Konsole. Noch weiter verbreitet waren aber die Controller Paks – kleine Memory Cards, auf denen Optionen und Spielstände abgespeichert werden konnten. Einige Drittthersteller kombinierten sogar Rumble- und Collector Paks in einem Gerät, meist mit einem Durchschaltknopf für die unterschiedlichen Funktionen. Die Krönung kam dann mit dem Transfer Pak, mit dessen Hilfe eine ganze Generation faszinierter Pokémon-Fans ihre Handheld-Taschenmonster in N64-Stadien hochgeladen hat.

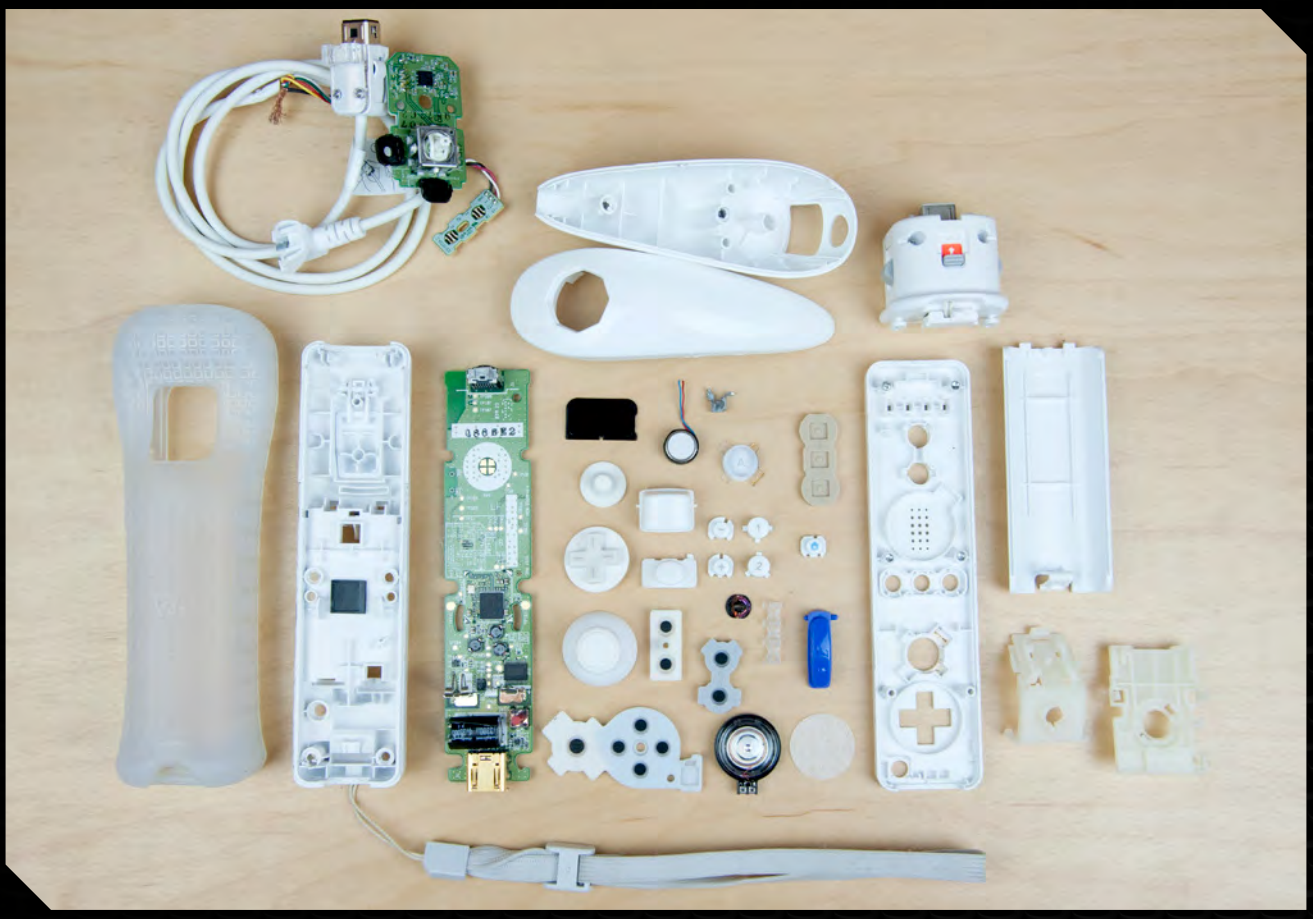
Der Wavebird hebt nicht ab

Auf dem Erfolg dieser Joypad-Generation baute Nintendo eine Generation später den Gamecube-Controller auf, diesmal samt integrierter Rumble-Funktion, einem eher klassischen Rahmen mit zwei statt drei Griffen und zwei Schulterbuttons inklusive analoger und digitaler Druckmesser. Das ist praktisch zum Beispiel für Balancesteuerungen (etwa zur stufenlosen Bestimmung der Kraft eines Schusses in einem Fußballspiel, also analog) oder einfacher Aktivierungssteuerungen (etwa zum unmissverständlichen Auslösen eines Feuer-Abzugs, also digital). Übrigens: Mit dem Wavebird-Controller für den Gamecube produzierte Nintendo das erste offizielle kabellose Joypad eines First-Party-Herstellers, wenn man die Infrarot-Controller-Verlängerung namens NES Satellite einmal außen vor lässt. Leider war der Marktstart des Wavebird nicht zuletzt aufgrund eines langwierigen Patent-Rechtsstreits in den USA ziemlich holprig – wundert euch also nicht, falls ihr von diesem nahezu unbekannten Meilenstein der Peripheriegeschichte nie etwas gehört habt.

Kunststoff-Intermezzo

Der Gamecube-Controller darf wohl als das mutloseste Steuerkonzept aller Nintendo-Konsolen bezeichnet werden. Das NES, SNES und vor allem das N64 revolutionierten allesamt die Technik der Videospiel-Steuerung auf die eine oder andere Art. Der Gamecube-Controller gesellte sich dagegen ganz brav zu dem längst erhältlichen Dualshock-Kollegen der Playstation und dem gerade erst erschienenen

Ein pragmatischer Controller für den pragmatischen Gamecube. Wirklich innovativ waren nur die analogen Schultertasten, trotzdem gibt es kein besseres *Smash*-Pad!



Vergleicht doch bitte mal die hochmodernen Leiterplatten von Wiimote und Nunchuk mit der niedlichen Leiterplatte des NES-Controllers auf der ersten Seite unserer Reportage. Zwischen diesen beiden Geräten liegen knapp 20 Jahre technische Entwicklung. Stellt euch nur mal vor, was ihr in 20 weiteren Jahren sehen könntet …

Xbox-1-Joypad (ja, Xbox 1, nicht Xbox One). Ziemlich genau fünf Jahre später dachte sich Nintendo dann abermals „Okay, wir waren lange genug nett! Lasst uns mal wieder den Videospielmarkt auf den Kopf stellen!“ und stellte der Weltöffentlichkeit mit der Wii ein weiteres Mal ein geniales Steuerkonzept vor. Es sollte die Wii zur erfolgreichsten stationären Nintendo-Konsole überhaupt machen. Die Haupt-Kontrolleinheit, Wiimote genannt, hinterließ mit ihrer schnörkellosen rechteckigen Form einen eher simplen ersten Eindruck – dabei war sie eine absolute Hardware-Granate! Da wären zum Beispiel die eingebauten Beschleunigungssensoren und Infrarot-Emitter, über die eine Wiimote ihre Bewegungen und ihre Position berechnen konnte. Und die Wiimote hatte noch wesentlich mehr zu bieten – etwa einen kleinen Lautsprecher direkt im Joypad, eine Rumble-Funktion und – ganz wichtig – einen Verbindungsanschluss am unteren Ende des Controllers. Hier konnte zum Beispiel mit dem Nunchuk ein Analogstick-Zusatz für die zweite Hand oder später auch ein Wii-Motion-Plus-Dongle angeschlossen werden.

Die sechs faszinierenden Fotos der zerlegten NES/SNES/N64/GCN/Wii/Wii-U-Controller stammen von Dave Evans, Meghan Baciu & Fin Watterson; alle Bildrechte © www.fictiv.com, abgedruckt mit freundlicher Genehmigung. Fotos zu Atari 5200 und Nintendo Famicon von Evan Amos (Public Domain). Foto zu *Tennis for Two* von Windell Oskay (CC BY 2.0). Foto zu Alphagrip AG-5 von KodojoDragon (CC BY-SA 3.0).

Macht den Besten besser!

Wii Motion Plus erweiterte die Beschleunigungssensoren in der Wiimote um zwei echte Gyroskope, die Bewegungen deutlich präziser berechnen konnten. Ein weit verbreiteter Irrglaube war, dass die Wiimote sich per Infrarot mit der Wii-Sensorleiste verbindet, um reine Button-Steuerung zu ermöglichen. Das stimmt nicht – diese Aufgabe übernahm eine Bluetooth-Verbindung direkt zwischen Konsole und Controller. Daher konntet ihr mit der Wiimote auch spielen, ohne auf die Sensorleiste zu zielen – anders als Infrarot benötigt Bluetooth als Funksignal nämlich keine Sichtverbindung zwischen Sender und Empfänger. Die Infrarot-Sensorleiste wurde nur für Zeige-Eingaben benötigt. Die Wii fand aufgrund ihrer einmaligen Steuerung dermaßen reißenden Absatz, dass Microsoft und Sony mit Kinect beziehungsweise Playstation Move ebenfalls Bewegungssteuerungs-Konzepte auf den Markt brachten. Bei diesen handelte es sich selbstredend ganz, GANZ bestimmt nicht um Kopien des Wii-Controllers. Profitiert haben vom Erfolg und von der einfachen Bauform des Wii-Joypads auch die Hardware-Zubehör-Hersteller. Noch nie in der Geschichte erschienen für eine Konsole dermaßen viele Angel/Schläger/Pistolen/Balance/Lenkrad-Aufsätze.

Ein zu nahtloser Übergang

Die schlanke, rechteckige Konstruktion der Wiimote erwies sich für viele klassische Konsolenspiele als nicht besonders komfortabel – ein echtes Problem für eine Konsole mit einem der besten digitalen Kaufhäuser für Retro-Games! Die Lösung hörte auf den Namen Classic Controller – dessen Form eines SNES-Joypads mit zwei Analogsticks erfreute Nintendo-Kunden sowohl haptisch als auch historisch. Außerdem schlug der Classic Controller die Brücke zum Nachfolgesystem, der Wii U. Dort machte sich auch der Classic Controller kurz breit, bevor er als Alternativ-Joypad seinem Nachfolger den Weg freimachte – dem Wii U Pro Controller. Warum „Alternativ-Joypad“? Nun, weil die Ehre der Wii-U-Chefsteuereinheit natürlich dem Gamepad gebührt! Zwar hatten bereits in der Vergangenheit einige Standard-Controller fest verbaute Bildschirme anzubieten, aber noch nie zog eine

Konsole den Gedanken eines voll integrierten Spiel-Displays bis zum Ende durch. Bei der Bewegungssteuerung machte die Wii U ebenfalls keine halben Sachen, hier waren Beschleunigungsmesser und Gyroskope bereits eingebaut. Dazu gesellte sich ein Magnetometer – quasi eine Art Kompass zur Unterstützung der anderen Sensoren.

Zwei Hände voll Monster

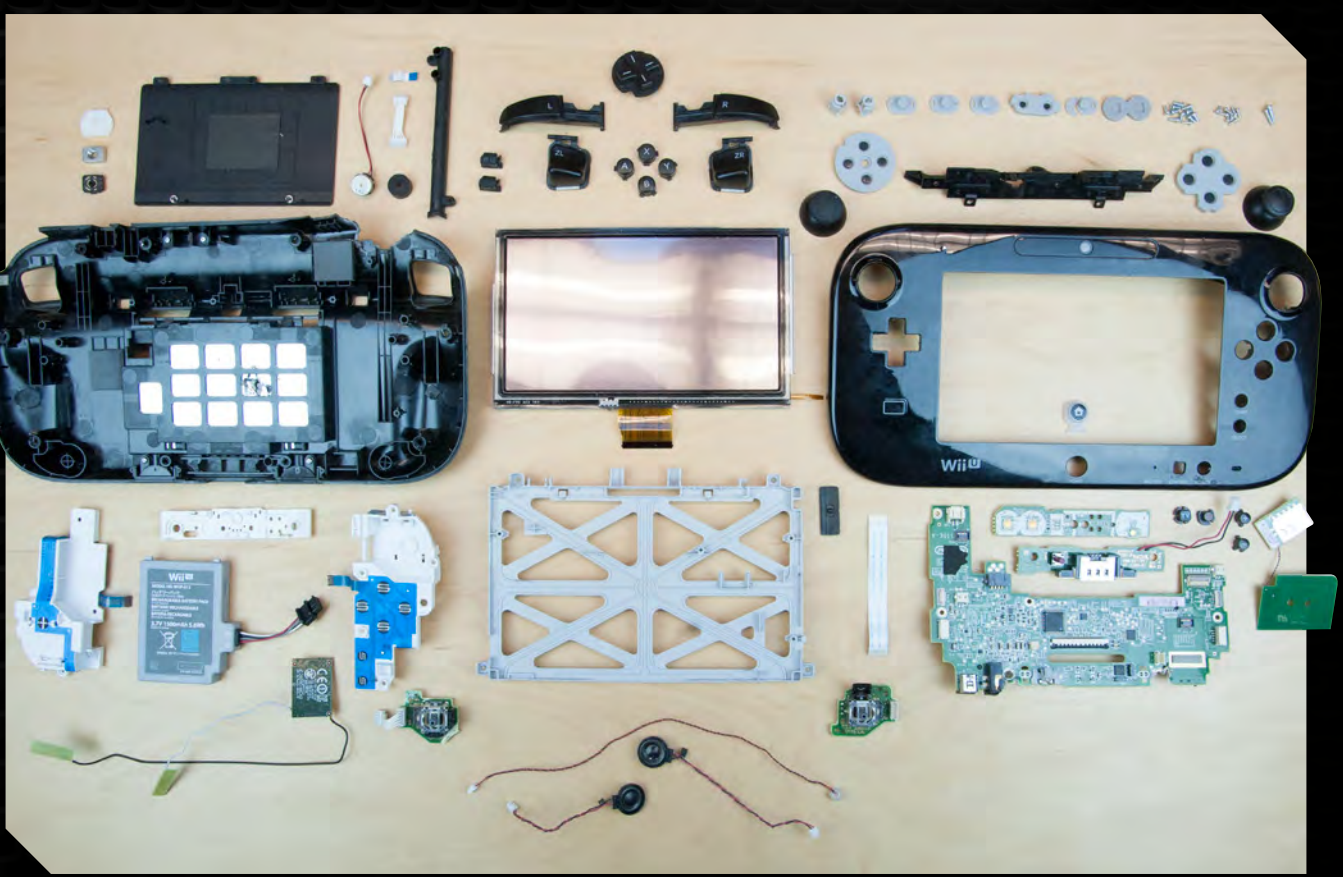
Das Wii-U-Gamepad ist auch sonst ein echtes Hardware-Biest: Touchscreen, Lautsprecher, Kamera (zum Beispiel für Videochats), NFC-Interface (zum Beispiel für eure erst viel später erschienenen Amiibo), jede Menge Buttons und Analogsticks warten auf einen stolzen Besitzer! Bei den internen Kabelverbindungen hatte Nintendo größtenteils auf Lötstellen verzichtet und stattdessen Kontaktstecker verwendet. Das machte die Hardwareproduktion unkomplizierter und eventuelle Reparaturen leichter, trieb aber den Produktionspreis in die Höhe. Auch die Analogsticks waren prima verbaut und unfassbar kompakt. Geld gespart wurde dagegen bei den Knöpfen auf der Unterseite (Home, Control, Power). Hier fanden Domschalter Verwendung, die zwar wesentlich verschleißanfälliger als gute mechanische Buttons sind, dafür aber auch weniger kosten. Warum sich Nintendo für diese Lösung entschieden hat? Tja, verglichen mit den Spielsteuer-Buttons, wie oft habt ihr denn die genannten drei Tasten insgesamt im Leben eurer Wii U betätigt? Genau.

Was erwartet uns nun als Nächstes? Natürlich Switch! Bereits jetzt sehen die neuen Steuermöglichkeiten der kommenden großen Nintendo-Plattform verdammt spannend aus, wie ihr auf Seite 16 in dieser N-ZONE sicher schon herausgefunden habt. Noch können wir all die Fähigkeiten des Joy-Con nur schätzen. Was wir aber ganz sicher wissen: Er wird das nächste Kapitel einer langen, traditions- und einflussreichen Familiengeschichte schreiben.

Benjamin Kegel

Ein Atari-5200-Controller aus dem Jahr 1982. Nicht nur war die Verarbeitung Schrott, der Analogstick zentrierte sich zudem nicht automatisch. Schade.

Diese Monstrosität hört auf den Namen Alphagrip AG-5 und ist ein vollwertiges PC-Keyboard (!) mit allen Tasten. Auf der Rückseite sind noch mal 20 Knöpfe …



Wer ein komplettes Wii-U-Gamepad zerlegen will, braucht dafür schon Spezialwerkzeug. Kein Wunder: An die verbauten Komponenten sollten nur Fachleute ran!

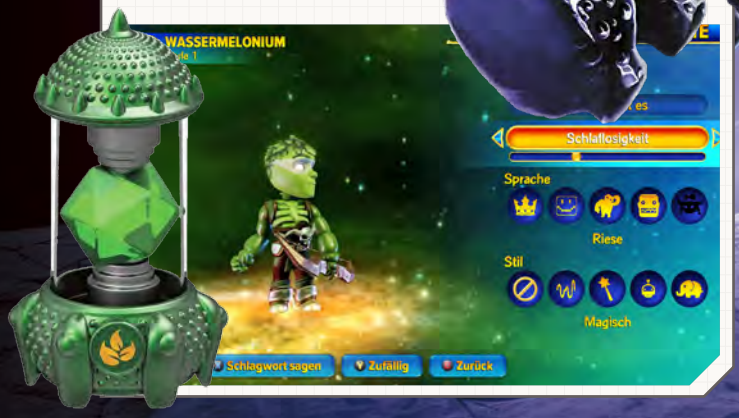
SKYLANDERS IMAGINATORS

Ein neues Abenteuer in den Skylands wartet auf euch – wir übernehmen die Reiseleitung

Benjamin Kegel

GEBRAUCHTE KRISTALLE?

Beim Kaufen von gebrauchten Kreations-Kristallen solltet ihr Vorsicht walten lassen: Wo ihr in den vergangenen *Skylanders*-Spielen relativ ruhigen Gewissens gebrauchte Figuren erwerben durftet (welche Fähigkeiten ihr mit welchem Skylander erhaltet, war ja an die Figur gebunden), könntet ihr bei den Kreations-Kristallen in *Imaginators* schnell die Katze im Sack kaufen. Einmal mit einem Eigenbau-Helden gefüllte Kristalle lassen sich im Moment nämlich nur durch einen Hardware-Hack mit einem 3DS-Portal in den Fabrikzustand zurückversetzen. Das war von Activision so wahrscheinlich nicht beabsichtigt und könnte jederzeit per Patch entfernt werden. Wir würden euch daher raten, bei den Kreations-Kristallen lieber auf Neuware zu setzen. Andernfalls holt ihr euch möglicherweise einen bereits verbrauchten Kristall ins Haus und müsst dann mit dem Helden Vorlieb nehmen, der darauf vom Vorbesitzer abgespeichert wurde.



RUNTER VON DER PLATTFORM!

Sollte euer Skylander kurz vor dem Exitus seiner Lebensenergie stehen, solltet ihr in den sauren Apfel beißen und ihn besser sofort von dem Magischen Portal zerren – sonst wird er beim nächsten Treffer vielleicht ausgeknockt und muss sich dann eine Weile ausruhen. Haut stattdessen euren Angreifer lieber mit einem anderen, fitten Skylander um, wartet, bis ihr einen Lebensenergie-Bonus in der Spielwelt entdeckt und holt euren angeschlagenen Skylander zurück ins Spiel, damit er sich mit dem Hitpoint-Snack wieder aufladen kann. So erspart ihr euren besten Helden die nervige Zeit auf der Pausenbank. Vor allem im Kampf gegen die mächtigen Doomlander wie den Kameraden oben im Bild solltet ihr hier kein Risiko eingehen.

DIE WAHL DER FÄHIGKEITEN

Wenn ihr eure eigenen Helden bastelt oder ihr bereits etablierten Skylandern eine Verbesserung gönnt, steht ihr meist vor der Qual der Wahl des richtigen Upgrades. Auch wenn alle Talente brauchbar sind: Einige Verbesserungen schlagen sich in bestimmten Spielsituationen besser als andere. Generell kann man sagen, dass die meisten auf Wucht und breite Attacken angelegten Fähigkeiten effektiver gegen das normale Feindvolk innerhalb der Level sind, während einzelne Angriffe mit hoher Reichweite oder ein Update für eure Geschwindigkeit sich bei Bosskämpfen bewährt. Wer strategisch clever agiert, trainiert sich für beide Situationen jeweils ein breites Skylander-Team ran – sowohl für die Gefechte mit Massen an Feinden als auch für Duelle mit einem starken Gegner.

BOWSER UND DONKEY KONG

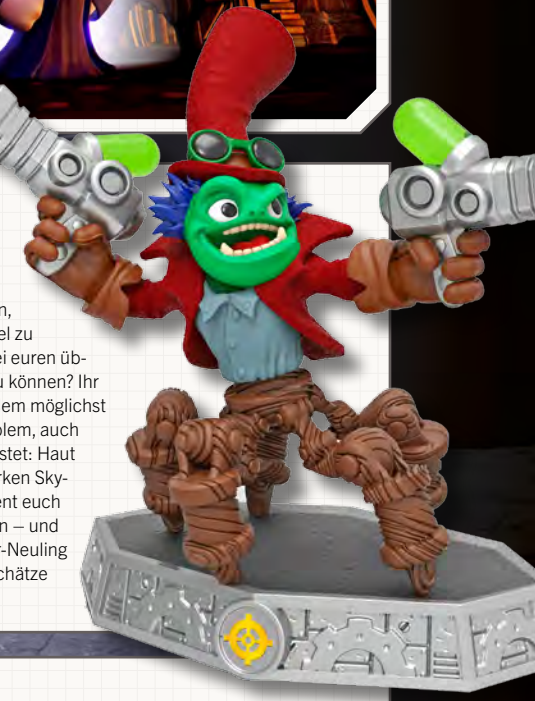
Die Skylander-Figuren zu Bowser und Donkey Kong aus *Skylanders: Superchargers* werden auch in *Imaginators* unterstützt – allerdings nur in der Wii-U-Version, die beiden Nintendo-Helden tauchen also auch im neuesten Ableger der *Skylanders*-Serie nicht auf der Playstation oder Xbox auf. Solltet ihr Bowser oder Donkey Kong auf das Magische Portal stellen und der Koopa-King beziehungsweise der charismatische Gorilla trotzdem nicht auf eurem Bildschirm erscheinen, nehmt die Figur kurz vom Portal und schaut mal unten auf den Standfuß. Hier muss die Auswahl auf „Skylander" stehen, nicht auf „Amiibo".

WAS IST MIT DEN HÜTEN?

Wer früher schon *Skylanders*-Spiele gezockt hat, wird sich noch an die Hüte erinnern. Mit der mannigfaltigen Auswahl an Kopfbedeckungen konntet ihr früher die Kampfwerte eurer Skylander leicht modifizieren. In *Imaginators* gibt es die Hüte leider nicht mehr, stattdessen dürft ihr ab sofort mächtigere Bauteile für eure selbstkreierten Helden aufstöbern. Wundert euch aber nicht, falls einer euren alten Skylander noch einen Hut trägt – diesen hatte der Kollege einfach zuletzt in einem früheren *Skylanders*-Spiel auf dem Kopf, bevor ihr die Figur in *Imaginators* vom Stapel gelassen habt.

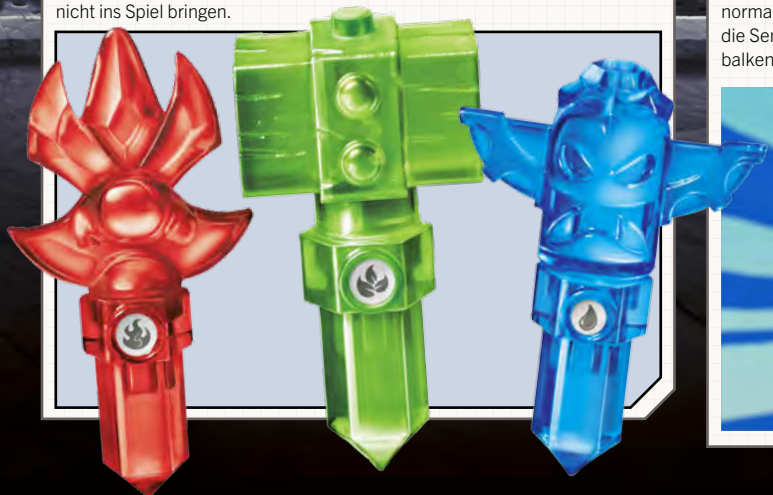
EINER KÄMPFT, EIN ANDERER KASSIERT

Ihr habt einen brandneuen Skylander in euer Team aufgenommen und möchtet ihn gerne öfters verwenden, der Frischling ist aber noch viel zu schwach auf der Brust, um bei euren üblichen Gefechten mithalten zu können? Ihr wollt den Kollegen aber trotzdem möglichst schnell hochleveln? Kein Problem, auch wenn es nervig ist und Zeit kostet: Haut einfach mit einem bereits starken Skylander Gegner um oder verdient euch Geld zum Upgraden an Truhen – und schickt dann euren Skylander-Neuling ins Spiel, um die wertvollen Schätze mit ihm einzukassieren.



UND WAS IST MIT DEN FALLEN?

Die Fallen aus *Skylanders: Trap Team* werden in *Imaginators* ebenfalls (fast) nicht mehr unterstützt. Das Spiel registriert zwar eine angeschlossene Falle und gibt ihr dieselbe Power-up-Funktion wie in *Superchargers*, dazu braucht ihr aber ein Magisches Portal mit Fallenslot – einfach so eine Falle auf das Protal zu legen, funktioniert nicht. Weil das *Imaginators*-Portal aber selbst keinen Fallenslot mehr mitbringt, müsst ihr entweder zum *Trap Team*- oder *Superchargers*-Portal greifen. Besitzt ihr keines von beiden, könnt ihr die Fallen leider nicht ins Spiel bringen.



DIE SENSEIS

Solltet ihr einen neuen Sensei-Skylander erhalten, rentiert es sich auf jeden Fall, ihn direkt auf das Protral zu stellen, auch wenn ihr ihn noch gar nicht spielen wollt – dadurch erhalten euren Skylander nämlich höhere Maximalstufen, neue Kampftechniken und Bauteile. Auch abseits des Trainings für eure Lieblings-Helden sind die Senseis aber verdammt nützlich – nur sie können die Tore zu bestimmten, abgeschlossenen Levelbereichen aufstoßen. Außerdem langen die Spezial-Skylander ganz schön kräftig hin! Bereits ihre normalen Attacken setzen den fiesen Kerlen gehörig zu – so richtig räumen die Senseis aber mit ihrer Sky-Chi-Spezialtechnik auf! Füllt dazu den Ladebalken für diese mächtige Attacke und lasst euren Mega-Angriff vom Stapel.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

SWITCH – WARUM DIESE INFO-ARMUT?

In etwa vier Monaten erscheint die Switch – doch teils sehr wichtige Details zur Konsole sind uns nach wie vor nicht bekannt. Es stellt sich die Frage: Warum so kurz vor knapp?

Zuallererst: Herzlich willkommen, Marco und Katha! Meine beiden Redakteurskollegen haben mit „Hach ja, damals ...“ und „Kathas Komic-Wettbewerb“ nun eigene Rubriken auf diesen Seiten, bei denen sie nostalgische Gefühle wecken und euer Zeichentalent fordern! Außerdem hat es mit dem N-ZONE-Cover-Raten eine weitere neue Rubrik ins Heft geschafft, nachdem die Cover-Rätsel im Wettbüro bei euch dermaßen gut angekommen sind.

Switch mit vielen Fragezeichen

Nach diesem Exkurs aber zum Thema – und das lautet diesmal: Warum ist Nintendo mit Informationen rund um die Switch so knausrig? Schon die Enthüllung an sich geschah unheimlich spät, wenn man bedenkt, dass das gute Ding bereits im März des kommenden Jahres in den Händlerregalen stehen soll. Jetzt wissen wir wenigstens grob, was uns erwartet; weitere, geheime Funktionen (wie von Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima angekündigt), technische Details, der Preis, ein exakter Release-Termin und vor allem das Line-up an Spielen zum Launch und darüber hinaus stellen jedoch noch große Unbekannte dar. Herrje, Nintendo und die Third-Party-Hersteller können sich noch nicht einmal dazu durchringen, wenigstens die im Ankündigungstrailer gezeigten Spiele wie *The Elder Scrolls V: Skyrim* offiziell für Switch zu bestätigen!

Die Frage ist: Warum? Geht Nintendo – salopp gesagt – der Arsch auf Grundeis und viele dieser Punkte sind noch gar nicht final entschieden? Steckt der Mario-Konzern also in Zeitnot? Oder hat das Unternehmen eine geniale Marketing-Masche in petto, die wir aktuell einfach noch nicht durchschauen? Im Januar sind wir schlauer – bis dahin heißt es warten und wundern. **Euer Lukas**

LESERPOST

EIN N-ZONE-URGESTEIN MELDET SICH ZU WORT!

Wir haben alle unsere Leser lieb – einer davon ist aber ganz besonders eng mit der N-ZONE-Redaktion verbunden!

Sorry Lukas,
das mit der warmen Dusche wird wohl nichts – stattdessen erwartet dich ein Eimer mit kaltem Wasser. Das gesuchte Motiv dürfte mit Sicherheit *Super Mario Land* sein. Im Hintergrund deines Ausschnitts sieht man den Boss der zweiten Welt. ;-) Viele Grüße aus der Mittagspause, **Christoph**

Lukas: Christoph! Wie schön, wieder von dir zu lesen! :-D Mit deiner Antwort liegst du natürlich vollkommen richtig, und auch wenn du nicht als Gewinner gezogen wurdest, wollten wir das Bild, das du an deine Mail angehängt hast, unseren Lesern auf keinen Fall vorenthalten :-) Bis hoffentlich bald einmal, altes Haus, bleib, wie du bist, und viele Grüße an Frau und Kind(er)!

Der ehemalige N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus ist inzwischen als Leser mit an Bord – und wir freuen uns ungemein, von ihm zu hören!

DIE SUPER-MARIO-MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ab sofort ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Levels von Michael

Easy or Hard Way? You choose!	D278-0000-02A8-2360
Super Toad & Toadette Adventures	05BF-0000-029D-4C9D
Super Wolf-Link Bros.	8D24-0000-0291-E728
Mission Deep Sea	D8CE-0000-0250-ECBB
30th TLoZ Anniversary	D5F6-0000-01D8-4E6B

Levels von Dominic

super mario bros.3 updade	61CB-0000-02AA-5768
super mario delux	416D-0000-0299-E56E

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an lukas.schmid@computec.de! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal zehn Levels auf einmal!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Ja, ja, gut, wir haben es verstanden – unser letzter Bildausschnitt war anscheinend viel zu leicht zu erraten! Dutzende Leser schickten uns die korrekte Antwort zu, die natürlich *Super Mario Land* für den Ur-Game-Boy lautet. Per Zufall haben wir Yvonne Edel aus Herscheid als Gewinnerin ermittelt – Gratulation! Übrigens: Nachdem euch das Cover-Raten so viel Spaß macht, wandert es ab dieser Ausgabe als neuer Standard-Wettbewerb ins Heft! Erst einmal aber musste Lukas, da er seine Wette verloren hat, einen Eimer Wasser über sein Haupt ertragen – und das mitten im kalten November. Brrr!

DIE AKTUELLE WETTE
Auch wenn die Cover-Ausschnitte ab sofort separat behandelt werden (siehe nächste Seite), gibt es die N-ZONE-Wette natürlich weiterhin! Lukas wettet, dass es keinen Leser gibt, der folgende Voraussetzungen erfüllt und ein Bild davon anfertigt: Ihr verkleidet euch als Link aus *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Wichtig ist, dass ihr einen Bogen (ob einen echten oder einen auf irgendeine Art gebastelten, ist egal) in der Hand haltet und euch auf einer weiten Fläche mit Bäumen im Hintergrund befindet, welche die offene Welt des Spiels repräsentiert. Für coole Posen gibt's Extra-Punkte! Irrt Lukas sich, so gilt dieselbe Wetteinlösung wie beim letzten Mal, als Kim uns ihre Cosplay-Bilder geschickt hat: Lukas stellt diese nach und ihr dürft euch in der nächsten Ausgabe darüber schlapplachen!

Der Gewinner erhält zudem eine coole Aufbewahrungsmöglichkeit für DS- und 3DS-Spiele im Design eines Fasses aus der *Donkey Kong*-Serie!

Einsendeschluss ist der 4. Dezember 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Spaß und Erfolg!

Mit freundlicher Unterstützung von

LESERPOST

VIEL LOB VON EINEM TREUEN LESER!

Wir haben die besten Leser der Welt – und sie schreiben uns die tollsten Lobeshymnen der Welt, so wie diesmal der gute Daniel!

Lieber Lukas,
gestern habe ich eure Ausgabe 11/2016 gelesen und mich spontan entschlossen, euch zu schreiben. Was mir wahnsinnig gut an euch gefällt, ist diese aktive Zusammenarbeit mit den Lesern. Ihr fordert dazu auf, Bild-Witze einzusenden, Fehler zu finden, Wetten anzunehmen, *Mario Maker*-Codes zu schicken und vieles mehr. Das hebt euch (neben anderen Dingen) einfach von der Konkurrenz ab. Alles ist so familiär :-) Weiter so! Da war und bin ich gerne Abonnent und häufiger Briefschreiber. Wen ich auch unglaublich sympathisch finde, ist eure freie Mitarbeiterin Laureen. Irgendwie wirkt sie immer so knuffig und zugleich crazy. Ihre Texte sind witzig und ihre Basteleien/Bäckereien erstaunlich. Natürlich macht ihr aber alle einen großartigen Job – keine Eifersucht ;-) Erstaunlich ist auch, wie ihr es immer schafft, trotz der Spieleflaute ein fesselndes Magazin abzuliefern. Mit euren gesammelten Artikeln und dem Fachwissen könntet ihr doch bestimmt auch ein Nintendo-Retromagazin herausbringen. Ich gestehe hier, nicht nur Magazine aus eurem Haus zu lesen, sondern auch die *Retro Gamer* (Nostalgie pur :-)). Gibt also einen Markt dafür! Dann noch ein paar Gedanken zu Samus Aran (Lob an Marc Fuchs für sein tolles Bild in der letzten Ausgabe!): Ich bin der Ansicht, dass eine toughe Frau sehr wohl auch (entgegen dem Stereotyp) sexy und blond sein kann. Ripley, Vasquez, Sarah Connor und Co. sehen als Kämpferinnen immer irgendwie knochig und männlich aus, obwohl z. B. eine Charlotte in *WWE Raw* zeigt, dass auch eine hübsche sexy Blondine nicht nur Deko ist. Eigentlich gebührt Nintendo Lob, das Klischee der toughen, maskulinen Heldin aufzubrechen. Gut so :-) Samus' Charakter in *Other M* ist trotzdem schlecht gezeichnet, das stimmt. Samus ist eher wie Riddick – nur weiblich :-) Okay, das war's – bis bald, euer **Daniel**

Lukas: Was bleibt uns zu sagen außer: Danke, Daniel, für die wunderbaren Worte :-) Dazu passend ist dein Brief ja geradezu prädestiniert für die Interaktiv-Rubrik! Das Lob an Laureen leite ich natürlich ebenfalls mit Freude weiter und stimme deinen Ausführungen zu Samus grundsätzlich zu; ich bin auch der Meinung, eine Heldin darf ruhig attraktiv sein – worauf es ankommt, ist, dass der potenzielle Sex-Appeal nicht im Fokus steht, sondern sie sich durch ihre Taten auszeichnet.

LESERPOST

COSPLAY-KÜNSTLERIN KIM MELDET SICH ZURÜCK!

Nach Midna steht diesmal eine weitere Figur aus der *Zelda*-Serie im Cosplay-Mittelpunkt!

Hallo Lukas :)
Wollte mich bei dir bedanken, dass du damals mein Cosplay-Bild von Midna aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess* ins Heft genommen hast. Fand es zudem megalustig, wie du es nachgestellt hast :D Hab jetzt wieder ein Cosplay fertig, und zwar die Große Fee aus *The Legend of Zelda: Orcarina of Time*. Ich find sie so hübsch und lieb! Es sieht immer so schön aus, wenn man sie besucht, tolle Musik und sie ist zu Link immer hilfsbereit. Ich mag sie sehr :) Wie sie immer „Hallo mein süßer Link" sagt, finde ich echt toll :D Die Haare hab ich nicht 100%ig so hinbekommen wie sie. Hab es so gut wie möglich gemacht und bin megastolz darauf. Hoffe, es gefällt euch :) Liebe Grüße, **Kim Kaguya**

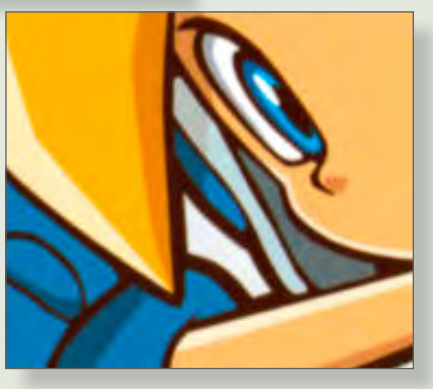
Lukas: Wow, Kim, da hast du dich ja selber wieder einmal übertroffen :-) Dein Kostüm sieht echt toll aus! Die Chance, da meine alte Wetteinlösung wieder aufleben zu lassen, lasse ich mir freilich nicht entgehen – alle Infos dazu im N-ZONE-Wettbüro :-)

Wir hoffen inständig, dass das Wetter noch ein wenig angenehmer war, als Kim diese tollen Cosplay-Bilder angefertigt hat!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Kaum eine Rubrik auf den Interaktiv-Seiten hat in den vergangenen Monaten so viel Zuspruch erhalten wie das Wettbüro – und zwar immer dann, wenn es darum ging, Ausschnitte von Spiele-Covern richtig zuzuordnen. Darum starten wir, beginnend mit dieser Ausgabe, eine neue Wettbewerbsart, die sich ausschließlich um die Spiele-Cover dreht! Los geht es mit diesem Ausschnitt. Na, wessen Auge lugt uns denn da so neugierig an? Ist es Link? Einer der Helden aus *Golden Sun*? Oder gar jemand ganz anderes?



Schickt uns eure Antwort bis zum 4. Dezember an lukas.schmid@computec.de! Der Gewinner – bei erwartbaren mehreren Einsendungen wird dieser per Zufall ausgewählt – erhält einen kleinen Überraschungspreis!

Zudem zeigen wir an dieser Stelle immer das Cover der letzten Ausgabe in voller Größe und transferieren für den Start das Cover des N-ZONE-Wettbüros hierher. Dabei handelte es sich um das Cover von *Super Mario Land* für den Game Boy! Gratulation an alle, die dies richtig erraten haben!

Unser Leser Dominic hat einen spannenden Youtube-Kanal, auf dem er regelmäßig Videos aus dem Nintendo-Universum veröffentlicht. Wer dort einmal vorbeischauen und den Kanal eventuell abonnieren möchte, geht auf https://t.co/I8IUsaYB9r!

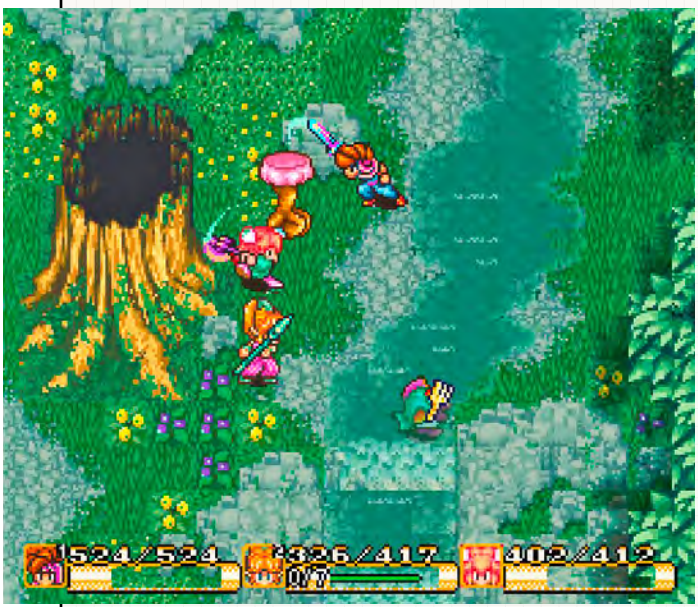
Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Marco schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben – und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihr ganz persönliches Erlebnis zu schildern!

Hallo und herzlich willkommen zu unserer neuesten Interaktiv-Rubrik. Fortan wollen wir uns an dieser Stelle monatlich mit einem bestimmten Retro-Thema auseinandersetzen. Ganz bewusst abseits unserer normalen Retro-Rubrik, denn hier soll vor allem eins im Vordergrund stehen: unschätzbare Erinnerungen, die man bis zum heutigen Tag mit einem bestimmten Spiel verbindet. Zu diesem Zweck wird euch Marco in jeder Ausgabe einen Titel vorgeben und dabei selbst ein wenig darüber schwärmen. Gerne könnt ihr es ihm dann anschließend gleichtun und uns eure eigenen magischen Momente zuschicken – wahlweise zum gleichen Titel oder bei einem anderen Spiel, das euch im Gedächtnis geblieben ist. Den Anfang macht in dieser Ausgabe das gefeierte SNES-Rollenspiel *Secret of Mana*.

Monatelang hatte mich das *Club Nintendo*-Magazin auf das Spiel heiß gemacht, am Weihnachtsabend 1994 war es dann endlich so weit. Zwischen Matchbox-Autos und *Star Wars*-Raumschiffen lag die sehnlichst erwartete Packung von *Secret of Mana*! Dieses so wunderschön aussehende Spiel mit dem faszinierenden, grünen Cover vorndrauf. Bevor ich aber dazu kam, das Modul in mein SNES zu stecken, rief uns die werte Frau Mama an den Tisch. Erst später am Abend, mit reichlich Pute, Kartoffeln und Rotkohl im Magen, durfte ich mich in mein Zimmer verkriechen. Soweit ich mich heute erinnere, bin ich an dem Tag aber noch nicht besonders weit gekommen. Erst am nächsten Tag konnte ich richtig durchstarten. Doch schon wenige Stunden später kam die Freude erstmals ins Stocken, denn niemand anders als der berüchtigte Schmusekater bereitete mir massiv Probleme. Die Ursache dieses Handikaps war aber simpel: Ich hatte ganz einfach noch nicht das Spielprinzip hinter den Erfahrungspunkten verstanden und war oftmals an vielen Gegnern einfach vorbeigelaufen – so wie knapp zwei Jahre zuvor bei *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Ein kurzer Blick in den beiliegenden Spieleberater brachte dann auch die Lösung ans Tageslicht. Dennoch empfand ich *Secret of Mana* bei meinem ersten Durchgang als ganz schön schwer, weshalb ich das Spiel auch erst einige Monate später endlich durchhatte. Wohlgemerkt mit einer Träne im Auge, denn der niedlichen Koboldin hatte ich am Anfang des Spiels den Namen meiner kleinen Schwester gegeben. Kenner des Spiels wissen natürlich alle, was mit dem Rotschopf am Ende geschieht. Da bin ich erst einmal Richtung Küche marschiert und habe sie herzhaft gedrückt. Bis zum heutigen Tag trägt die Koboldin jedes Mal den gleichen Namen, wenn ich *Secret of Mana* durchspiele.

Na, habt ihr ähnliche Momente mit Squaresofts Meisterwerk erlebt? Dann schreibt mir doch einfach fix eine E-Mail an marco.cabibbo@computec.de und lasst die Leser der N-ZONE daran teilhaben! Einsendeschluss ist der 4. Dezember 2016!



Secret of Mana weiß nach wie vor zu begeistern. Besonders die sehr hübsche Grafik und der Koop-Modus für bis zu drei Spieler gleichzeitig macht sehr viel Laune.

Was damals nur wenige wussten: Bei *Secret of Mana* handelt es sich eigentlich schon um den zweiten Teil. *Secret of Mana 3* hingegen kam nie in Europa raus.

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit *Super Mario Maker* wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Zwar bin ich wirklich unheimlich beeindruckt von den atemberaubenden Zeichnungen, Gemälden und Basteleien, die regelmäßig bei der N-ZONE eintrudeln, aber irgendetwas kommt da stets zu kurz – Comics! Da es sich bei meinem Komic-Wettbewerb um einen Neuzugang auf den Community-Seiten handelt, möchte ich euch beim ersten Mal so gut wie gar nicht kreativ einschränken. Das Thema lautet: **Euer lustigstes Erlebnis mit der N-ZONE!** Die Form bleibt euch (dieses Mal) komplett selbst überlassen. Ob drei Bilder, eine Seite, schwarzweiß oder neongrün, Fotocollage oder abstrakte Kunst, tobt euch aus! Sendet mir eure Werke digital an katharina.reuss@computec.de mit dem Betreff „Komic“ (im Idealfall eingescannt oder hochauflösend fotografiert) oder schickt sie an Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Str. 83, 90762 Fürth. Zu gewinnen gibt es ein *Paper Mario*-Sticker-Set.

Der Einsendeschluss ist der 4. Dezember 2016. Ich wünsche euch viel Erfolg und natürlich viel Spaß!

Katharina Reuß

Mit freundlicher Unterstützung von
Nintendo

LESERPOST

WÜRFEL-LIEBE VOM LANGZEIT-LESER!

Neben Lob fordert unser Leser Olaf auch mit Nachdruck: „Leute, lasst dem Gamecube mehr Liebe zukommen!“ Ich stimme widerspruchslos zu!

Hi Lukas und Team,
erst einmal ein Lob für eure toll gelungene Zeitschrift. Trotz der aktuellen Software-Armut schafft ihr es immer wieder, eine interessante Ausgabe zu veröffentlichen! Die Reportagen, den Service- und den Community-Teil finde ich besonders gelungen. Wie wäre es eigentlich, regelmäßig die Geschichten verschiedener Spiele-Serien zu behandeln? Ich habe das erste Mal anno 2000 in eurem Blatt geschmökert und bin bis heute treuer Kiosk-Käufer. Seit 25 Jahren sind Videospiele Teil meiner Freizeitgestaltung, angefangen mit dem NES meines großen Bruders, und heute spiele ich trotz zweier Buben und beruflicher Verpflichtungen gerne abends mit meiner Ehefrau oder mit guten Freunden. Der Gamecube-Launch ist mir aufgrund der genialen Spiele in den ersten Jahren noch als überragend gut in Erinnerung geblieben, sogar heute noch wird regelmäßig der Spielewürfel angeschaltet. Oft zeigen die Bilder von Fan-Sammlungen in der N-ZONE aber KEINEN Gamecube! An alle, die die Ära verpasst haben: Holt sie nach! Oder ihr verpasst total schöne Spiele! Ich besitze auch Konsolen anderer Hersteller, aber nur selten erreicht ein Game den berühmten Nintendo-Charme. Da muss man gar nicht neidisch in „The other castle“ schauen! Anbei schicke ich dir Bilder meiner stolzen Gamecube- und 3DS-Sammlung. Welche Wertungen haben denn *Fire Emblem: Path of Radiance*, *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* und *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* in der N-ZONE bekommen? Macht weiter so!
Gruß, **Olaf aka ojcoco86**

Lukas: Danke für die sehr lieben Worte :-) Ja, wir in der Redaktion sind auch riesige Gamecube-Liebhaber. Regelmäßig können wir solche Reportagen nicht machen, du wirst sie aber bestimmt immer wieder mal finden! Die Wertungen für die von dir genannten Spiele waren 90 %, 90 % und 90 %. Die Reihenfolge darfst du dir aussuchen ;-)

Olaf schickt mir nicht nur einen Brief mit Lob sowohl für uns als auch die tolle Gamecube-Ära, sondern auch Bilder seiner hübschen Sammlung. Danke dafür, Olaf!

DER PROMII-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima aus der letzten Ausgabe kommt von Leser Timo Sockel!

Wir bleiben in Japan und suchen die beste Mii-Version des leider viel zu früh verstorbenen ehemaligen Nintendo-Präsidenten Satoru Iwata. Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird wie üblich im nächsten Heft an dieser Stelle abgedruckt!

Einsendeschluss ist der 4. Dezember 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Wir wünschen viel Spaß beim Basteln und freuen uns auf eure Einsendungen!

Sag mal! DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Daniel Schütz gefiel uns am besten!

Und jetzt seid ihr dran: Was haben dieser Blauwal und das Kaninchen aus *Rhythm Paradise Megamix* miteinander zu besprechen? Schickt uns euren Text bis zum 4. Dezember 2016 an lukas.schmid@computec.de! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 11/2016 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr hier!

• Leser Stephan geht eine Ausgabe zurück und entdeckt, dass wir auf den Terminseiten der N-ZONE 10/2016 auf eine News zu *Miitopia* auf Seite 11 verweisen, wo sich eine solche aber nicht befindet. Mysteriös!

• Ebenfalls Terminliste und ebenfalls Stephan, diesmal aber in der Ausgabe 11/2016: Schon seit längerer Zeit führten wir hier die *Sega Classics Collection* für den 3DS in zweifacher Ausführung, einmal mit dem korrekten Datum 4. November und einmal mit der Datumsangabe „Nicht bekannt". Zudem sind *Assault Android Cactus* und *Kick and Fennick*, welche beide bereits erschienen sind, und von uns getestet wurden, in der Liste enthalten. Diesmal aber – da KÖNNEN doch nur die Illuminaten dahinterstecken!

• Leser Finn weist uns darauf hin, dass wir auf den Leserbriefseiten an einer Stelle aus der „Ausgabe" eine „Augabe" machen. Aber das war geplant, weil eine Augabe ist nämlich, das ist … ähm … okay, gut, erwischt, wir haben uns vertippt!

• Bei so viel Knuddel-Charme kann man schon einmal die Tierwelt ein wenig durcheinanderbringen: In seinem eShop-Test zu *Ninja Usagimaru* nennt Marco den Helden einen Fuchsjungen, obwohl „Usagimaru" sich auf Kaninchen bezieht. Eines stimmt aber zweifellos: Beide Tiere können ganz fies zubeißen!

• Eieiei, da hat wohl unser Layouter geschlampt! In der Vorschau zu *Dragon Ball Fusions* verdeckt Autorin Katharinas Meinungskasten-Kopf leicht die Bildunterschrift des Bildes über ihr … Ja, wir haben diesmal wirklich recht wenige „echte" Fehler gemacht und müssen ganz schön suchen! Das nächste Mal gibt es wieder mehr, versprochen!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

Unsere Bockmütze ist verschwunden! Darum gibt es diesmal ein Archivbild zu sehen.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

SAMMEL-HELDIN

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich wollte euch auch gerne mal Fotos von meiner Sammlung zukommen lassen. Ich heiße Sandy, bin 32 Jahre alt und habe Nintendo-Konsolen seit meinem achten Lebensjahr. Aktiv sammle ich jetzt wieder seit knapp fünf Jahren. Ich bin zudem ein Mitglied der Facebook-Gruppe „Children of WiFi“, welche ja letztens auch einen Auftritt in eurem Heft spendiert bekommen hat. Besonders stolz – auf meine Sammlung bezogen – bin ich auf mein Exemplar von *Mario Dancing Stage Mix*, das ich damals dem früheren Redakteur Christoph Kraus von der N-ZONE abgekauft habe. Ich bin noch ein Leser der uralten Schule und seit der ersten Ausgabe dabei. Ich sammle hauptsächlich alles von Nintendo. Vom NES, Game Boy bis zum Virtual Boy und auch japanische Spiele sowie Konsolen. Ich möchte gerne jede Nintendo-Konsole besitzen. Da fehlen mir zum Glück auch nicht mehr viele. Anbei auch ein paar Bilder meiner Sammlerstücke.

N-ZONE: Hi Sandy – coole Sammlung! Danke, dass du sie mit uns teilst :-) Der gute Christoph ist übrigens auch in dieser Ausgabe vertreten – einfach mal zu den Interaktiv-Seiten blättern!

Liebe Grüße, **Sandy**

Leserin Sandys Sammlung kann sich echt sehen lassen! Da reicht ein ganzer Raum gerade noch so aus, um die ganzen Kleinode aus der Nintendo-Geschichte stilvoll zu verwahren!

ZELDA-VORFREUDE

Hi N-ZONE-Team,
das mit den Loben lassen wir mal aus, nicht, weil Ihr das nicht verdient hättet, aber wie man weiß: zu viel Lob schadet! Nein, Spaß beiseite. Ich habe ein wichtiges Anliegen. Es geht um Nintendo Switch; ich lese jetzt, dass viele nicht so begeistert sind über das, was Nintendo im Trailer gezeigt hat. Aber eins vorneweg, ich bin ein sehr großer Nintendo-Fan, 28 Jahre und kenne die Produkte dieser Firma schon mein ganzes Leben lang. Kein anderes Unternehmen hat mir im Leben schon so viel Spaß gebracht. Zur Switch muss ich sagen, mir gefällt sie, aber ich hätte jede Konsole gekauft, egal was Nintendo angekündigt hätte. Ich bin mehr als zufrieden – *Breath of the Wild* und ein neues *Mario*, welches in meinen Augen definitiv kein *3D Land* ist, sondern wie eine Mischung aus klassischem 3D-Ableger und *3D World* wirkt. Beide Spiele wahrscheinlich zum Start – was will ich mehr! Und manche Funktionen der Switch, die in Patenten erwähnt wurden, könnten ja noch offiziell enthüllt werden, etwa dass man zusätzliche Power Kits für eine bessere Performance am TV anschließen kann. Und zu den Joy-Con-Controllern: Da steckt auch eine Menge Potenzial drin! Nintendo könnte zum Beispiel verschiedene Joy-Con-Arten auf den Markt bringen, sodass man sich seinen ganz individuellen Controller zusammenbasteln kann, zum Beispiel ein Joy-Con nur mit Digi-Kreuz für klassische Kampfspiele. Zu *Breath of the Wild* kann ich nur sagen: „WOOOW!“ Obwohl sie etliche Stunden Material gezeigt haben, hat man das Gefühl, erst einen winzigen Ausschnitt gesehen zu haben. Das Spiel könnte *Ocarina of Time* als DAS *Zelda*-Spiel ablösen! Wenn es jetzt noch die weiße Tunika gibt wie in *The Legend of Zelda* für NES und eine Kapuze, dann ist es für mich das beste Spiel überhaupt! Dass die grüne Tunika nicht dabei ist, kann ich mir auch nicht vorstellen. Ich habe wirklich jedes *Zelda* mindestens zweimal, manche viel öfter, durchgespielt, kenne mich also mit Serie aus, und nach meiner Einschätzung könnte *Breath of the Wild* das außergewöhnlichste Spiel der Serie seit dem ersten Teil werden. Ich schätze auch mal, das Spiel ist eigentlich schon länger fertig entwickelt, wurde aber wegen der Switch-Version verschoben. Kann uns Spielern aber nur recht sein, denn die Entwickler haben ja nicht einfach aufgehört, daran zu arbeiten, sondern an den verschiedenen Aspekten gefeilt, vielleicht sogar noch neue Dinge eingebaut und das Gefühl der Freiheit verbessert. Ich habe *The Witcher 3* durchgespielt und habe mir gedacht, das wird *Zelda* ja nie toppen können! Als ich dann aber den E3-Treehouse-Livestream gesehen habe, war mir klar, *Breath of the Wild* wird alles andere in den Schatten stellen! Für mich ist klar: Das wird ein Klassiker wie *Super Mario 64*, *Ocarina of Time*, *Link's Awakening* oder *A Link to the Past*. Ich glaube, da kommt ein Open-World-*Zelda* mit der ganzen geballten Magie der 1980er- und 1990er-Jahre, die Nintendo zu bieten hat, auf uns zu.

N-ZONE: Na, du bist ja optimistisch – sind wir aber auch :-) Wir denken auch, dass Switch eine richtig gute Konsole wird, und dass Nintendo uns noch mit der ein oder anderen Feature-Ankündigung überraschen wird. Und ja, *Breath of the Wild* sieht toll aus – und auf Switch grafisch noch besser als auf Wii U!

Mit freundlichen Grüßen,
Johannes Waitschies

STICKER-STAR-FAN

Hallo N-ZONE,
macht immer weiter so! Ich habe jeden Monat viel Spaß, euer Heft zu lesen. Eines muss ich aber mal loswerden, wo ihr (und besonders du, Lukas) doch so oft Kritik übt an *Paper Mario: Sticker Star*. Ich finde das Spiel grandios. Es hat mir so viel Spaß gemacht und ich fand die Level absolut nicht einfallslos. Im Gegenteil! Es passiert doch ständig so viel Überraschendes. Und dann der Humor, super. Auch *Super Paper Mario* auf der Wii war genial. Das von euch so hoch gelobte *Paper Mario: Die Legende vom Äonentor* hingegen packte mich überhaupt nicht und ich hab es schon nach kurzer Zeit enttäuscht zur Seite gelegt. *Color Splash* hab ich noch nicht gespielt, hoffe aber, dass es mehr von den Wii- und 3DS-Versionen hat, als von der Gamecube-Version. Tja, so unterschiedlich sind die Geschmäcker. Genauso hab ich die beiden *Kirby*-Spiele für den 3DS geliebt, weil sie nur so vor Überraschungen und Humor strotzen. Eure Wertungen gaben den Spielen aber „nur“ eine gute Wertung. Zu schlecht, wie ich finde. Nächste Geschmackssache: Die *Zelda*-Spiele. Solange in der Vogelperspektive gespielt wurde, sind es in meinen Augen super klasse Games. *A Link to the Past*, *Minish Cap* und *Link's Awakening* sehe ich als die absolut besten Versionen. Hingegen begann für mich mit dem N64 die Zeit der doofen *Zelda*-Spiele. Sorry, ich kann mit *Zelda* in 3D nichts anfangen. Und alle Versuche, sie doch mal zu probieren, endeten für mich schon nach kurzer Zeit in einer Enttäuschung. *Ocarina of Time*, *Skyward Sword*, *The Wind Waker* – ich mag sie alle nicht. Auch *Super Mario 64* hat mir noch nie gefallen. *Super Mario World* und *Yoshi's Island* waren geniale Perlen, quietschbunt und zuckersüß, ich liebte sie. *Super Mario 64* war dagegen blass, farblos und sah grässlich aus. Auch vom Spielerlebnis hat es mir nicht gefallen. *Super Mario Sunshine* und vor allem *Super Mario Galaxy* haben dann meinen Geschmack wieder getroffen. Tja, so ist das halt, wenn sich Spielserien weiterentwickeln. Dem einen gefällt's, dem anderen nicht.

N-ZONE: Hi Markus! Wir könnten jetzt natürlich zu argumentieren versuchen, warum das eine Spiel bei uns besser wegkommt als das andere und warum dieses und jenes besser ist, aber du bringst es ja bereits wunderbar auf den Punkt: „Tja so unterschiedlich sind die Geschmäcker“. Darum ist es völlig legitim, die neuen *Paper Mario*-Spiele besser zu finden als die alten – und dass *Super Paper Mario* ein fantastisches Abenteuer ist, steht völlig außer Frage :-)

Viele Grüße, **Markus Jekel**

PFLANZENFRESSER

Hi,
heute hatte ich meinen letzten Tag an meinem bisherigen Arbeitsplatz und meine lieben Kollegen haben mir eines der süßesten Geschenke, die ich jemals bekommen habe, geschenkt: Eine selbstgebastelte Piranha-Pflanze und einige dazugehörige Amiibo. Dieses Geschenk möchte ich euch nicht vorenthalten und vielleicht habt ihr ja Lust, das Bild abzudrucken.

N-ZONE: Das wollen wir auf jeden Fall! Danke für das tolle Bild – und viel Spaß und Erfolg an deinem zukünftigen Arbeitsplatz :-)

Liebe Grüße **Chris**

Chris' ehemalige Arbeitskollegen versüßten ihm mit diesem genialen, beißfreudigen Geschenk den Abschied.

Aufgrund seiner Begeisterung für *Pokémon Go* hat unser Leser Jonathan zur Häkelnadel gegriffen und eine Reihe echt genial aussehender Taschenmonster angefertigt.

HÄKEL-HEROE

Hallo N-ZONE-Team!
Ihr seid ein wirklich tolles Spielemagazin. Ich finde, ihr schreibt wirklich sehr informative Artikel und habt coole Rubriken. Nun zum Thema: Da ich (wie fast alle) durch *Pokémon Go* gehyped bin, habe ich angefangen, welche zu häkeln. Mittlerweile habe ich schon Enton, Schiggy, Turtok, Karpador und Relaxo zusammen. Ich hab euch im Anhang ein paar Bilder geschickt. Das Pikachu im Bild ist aber natürlich gekauft ;-) Leider konnte ich noch keines der gehäkelten Pokémon in *Pokémon Go* ergattern (außer Schiggy, aber der war auch mein Starter-Pokémon).

N-ZONE: Wow, grandiose Arbeit, Jonathan! Wir sind immer wieder geradezu begeistert, welch kreatives Potenzial in unseren Lesern schlummert :-)

MFG, **Jonathan**

Leser Patrick Schliefs Frau Imke strickte ihm diese stilvollen Zelda-Stulpen. Cool!

DRACHEN-URAHN

Hi N-ZONE,
ich schreibe euch wegen Warios Sinnlos-Wissen aus der aktuellen Ausgabe: Volvagia als Urahn von Valoo ist gar nicht so überraschend, wenn man den Manga zu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* kennt. In diesem wird die Hintergrundgeschichte zu dem Boss-Drachen erklärt: Volvagia war ursprünglich ein Baby-Drache, der vom jungen Link aufgezogen wurde, wobei zwischen beiden eine starke Freundschaft entstand. Während aber Link einige Jahre geschlafen hatte, wurde Volvagia durch Ganondorf kontrolliert, sodass Link nichts anderes übrig blieb, als seinen Freund zu töten – das ganze endet extrem emotional mit vielen Drachentränen…;(*schnüff* Daraus lässt sich jedenfalls schließen, dass Volvagia gar nicht ein von Grund auf böser Charakter ist, was das Erbe Valoos erklärt :)

N-ZONE: Hi Tim – das ist ja interessant zu wissen! Es ist natürlich fraglich, inwieweit die Geschehnisse im Manga offiziell Teil der Serien-Historie sind. Alleine die Idee finden wir aber schon sehr reizvoll und emotional. Vielen Dank für deinen Hinweis :-)

Liebe Grüße **Tim Sockel**

WASSER-RÜBE

Hallo liebes Team!
Erstmal Kompliment zu Lukas' Kirby-Verkleidung in der letzten Ausgabe. Ich hatte mich schon gefragt, wie er das anstellen würde. Echt witzig, Ich fand seine Umsetzung klasse!!! :-D

N-ZONE: Lukas hockt gerade da und weiß nicht, ob er sich ob des Lobes freuen oder wegen des Kostüms schamvoll im Boden versinken soll ;-)

Anlässlich der aktuellen Wette ohne jegliche Schadenfreude oder Ironie: Lukas, lass dir den Eimer kaltes Wasser NICHT über den Kopf gießen. Nicht, dass du dich erkältest und keine Artikel schreiben kannst. Wäre schade! Schau mal ins Heft, da steht wörtlich „Er lässt sich von einem Redaktionskollegen einen Eimer kaltes Wasser über die Rübe gießen". Da rufe ich doch lauthals „OBJECTION!". Fakt ist, dass eine Rübe eine Rübe ist, also ein Gemüse, und nicht unbedingt eine Bezeichnung für den Kopf sein muss :-D Kauf dir eine Zuckerrübe und gieß da das Wasser drüber. Als kleiner Gag für die Leser. Da du dich an die Fakten der Wette hältst, würde da jeder Richter sagen „The defendant Lukas Schmid is NOT GUILTY". Und jetzt stell dir den dazugehörigen Konfettiregen vor ;-)

N-ZONE: Hi Norman! Deine Sorge in allen Ehren (und wir finden das wirklich unheimlich sympathisch von dir): Da gibt es keine Tricks und kein Gejammer, da muss der gute Lukas jetzt durch – beziehungsweise musste, wie du auf den Interaktiv-Seiten siehst. Allerdings hatte er an dem Tag Ersatzklamotten dabei, hat sich nachher mit einem Badetuch ordentlich abgetrocknet und war extra mit dem Auto in die Arbeit gekommen, um sich beim Fahrradfahren keine Erkältung zu holen. Allerdings findet er deine Trick-Wetteinlösung mit der Rübe ziemlich gut – da müssen wir aufpassen, dass solche und ähnliche Tricks

Leserin Katrin Oelgeschlägel und ihr Sohn haben eine Vitrine, in die alle Nintendo-Handhelds wandern, die nicht mehr aktiv im Einsatz sind. Eine sehr coole Idee!

nicht bald zum Standard bei der N-ZONE-Wetteinlösung werden ;-)

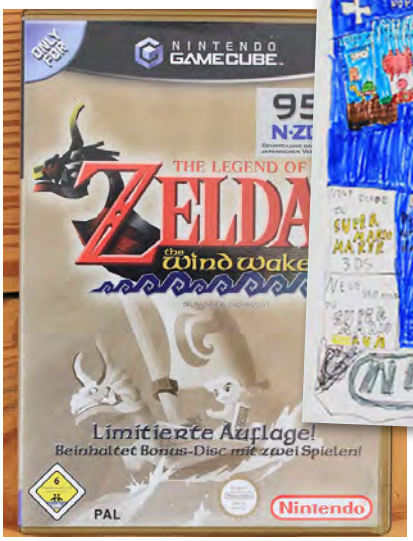
Liebe Grüße! **Norman Weihe**

FIRE-EMBLEM-BUG

Happy Halloween, liebes Team der N-ZONE-Redaktion!
Zuerst: ihr seid die beste Videospiele-Redaktion und macht das beste Fachmagazin auf der ganzen Welt (Auch, wenn der Nintendo-Switch-Trailer geradezu böswillig kurz nach dem Erscheinen eurer letzten Ausgabe veröffentlicht wurde;-))!

N-ZONE: Das ist ziemlich leicht, bei so tollen Lesern :-)

Aber nun zu meinem recht dringenden Anliegen: Ich habe die letzten Monate viel mit *Fire Emblem* verbracht, besonders mit *Fates*. Habe den *Vermächtnis*-Pfad (Hoshido) erfolgreich abschließen können und wollte nun den *Herrschafts*-Pfad (Nohr) beginnen (Habe die Special-Edition und daher alle drei Pfade auf meinem Modul!). Nun wollte ich also über den Hauptmenüpunkt „Pfad wählen“ einen neuen *Nohr*-Spielstand anfangen und müsste daher eigentlich wieder im Charakter-Editor landen, in dem mein vorheriger Hoshido-Corrin voreingestellt ist (anstelle des Standard-Corrin). Doch jedes einzelne Mal (über fünf Anläufe), wenn ich es versucht habe, werde ich aus dem Spiel geworfen, lande im Home-Menü und bekomme eine Hinweisnachricht zu lesen, dass ein Fehler aufgetreten sei und das Gerät jetzt neu starten müsse, wodurch nicht gespeicherte Daten verloren gehen. Ich bestätige, der Neustart erfolgt und ich bin wieder im Home-Menü. Ursprünglich hat der Menüpunkt aber nicht so rumgezickt. Nachdem ich „Pfad wählen“ erstmals freigeschaltet hatte (direkt nach Kapitel 6), habe ich ihn mehrfach testweise ausprobiert und bin wie oben beschrieben im Editor gelandet. Nun sehe ich jedoch nur noch diese blöden Neustarts. Habe deswegen über „Neues Spiel“ nochmal ganz von vorn angefangen und diesen zähen Prolog nochmal gespielt. Und so funktioniert es auch. Möchte das später bei *Offenbarung* (Valla) aber nicht nochmal durchmachen müssen. Werde auch noch bei der Konsumentenberatung von Big N anrufen, habe aber kaum Hoffnung. Wisst ihr also vielleicht, was passiert sein könnte? Vor allem, da mein Bruder bei seiner Special-Edition bei angefangenem Hoshido-Pfad (Kapitel 14) dieses Problem auch nicht hat. Ich vermute ja, es könnte schlimmstenfalls irgendein Bug sein. (Wär nicht mein erster in meinen Nintendo-Titeln…) Ich hoffe inständig, ihr könnt mir wenigstens irgendwie weiterhelfen. Auch weil ich meinen 200-Stunden-Spielstand bei Hoshido nicht wieder aufgeben will. Ich warte geduldig auf eure Antwort (spätestens sicher im nächsten Heft). Ich weiß ja, dass ihr jetzt viel mit Switch zu tun habt, hoffe aber, dass ihr vielleicht auch noch für mein kleines Dilemma Zeit habt.



N-ZONE: Hi Alex! Das hört sich tatsächlich stark nach einem Bug an. Allerdings konnten wir bei unserer Recherche dazu nicht herausfinden, wie häufig er ist und falls ja, wie er umgangen werden kann, weil sich dazu kaum Erfahrungsberichte finden lassen. Wir haben dein Problem mal an unseren Mann bei Nintendo weitergeleitet und hoffen darauf, dass er weiterhelfen kann – und vertrauen zudem natürlich auf die Hilfe unserer Leser. Falls ihr weiterhelfen könnt, schreibt uns also bitte, und wir leiten eure Nachricht an Alex weiter :)

Ganz liebe Grüße aus Ulm, euer treuester Leser **Alex**

SPIELE-LEGENDE

Hi liebe N-ZONE,
wir haben vor kurzem *The Legend of Zelda: The Wind Waker* für den Gamecube von unserer Mutter geschenkt bekommen und wollten fragen, in welcher N-ZONE-Ausgabe ihr das Spiel getestet habt.

N-ZONE: Oh, das ist richtig, richtig lange her! Die Original-Version von *The Wind Waker* (nicht die Neuauflage für die Wii U) testete die N-ZONE als Import-Fassung in der Ausgabe 02/2003 und in der PAL-Version in Heft Nummer 05/2003.

Außerdem haben wir ein Cover der N-ZONE für euch gemalt. Viele liebe Grüße, **Felix & Silas**

Felix und Silas haben von ihrer Mama das geniale *The Legend of Zelda: The Wind Waker* in der Originalversion geschenkt bekommen! Außerdem haben sie ein N-ZONE-Cover für uns gebastelt – sehr schön!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

DAS WARTEN GEHT WEITER

Nintendo Switch ist endlich enthüllt – und dennoch hält sich Nintendo weiter bedeckt.

Vik: Nun, Lukas, endlich hat Nintendo der zappelnden Fangemeinde ein Zuckerl hingeworfen und seine neue Konsole Nintendo Switch präsentiert. Das etwa dreieinhalb Minuten lange Video hat wunderbar demonstriert, was die große Besonderheit von Switch ist und was man sich in etwa von der Konsole erwarten kann. Dennoch bleiben viele Fragen offen. Wie steht es mit dem Launch-Line-up? Was soll die Konsole kosten? Wie viel Power steckt drin? Was für weitere Features hat sie zu bieten? Überarbeitet Nintendo endlich seine Online-Dienste? Wird es wieder StreetPass geben? Und, und, und… Am 13. Januar will Big N weitere Infos zur Konsole und den Spielen auf einem Event preisgeben. Doch bis dahin will man sich erneut ausschweigen. Was denkst du, ist das richtige Herangehensweise?

Lukas: Schwer zu sagen. Es kommt ein wenig das Gefühl auf, dass Nintendo in irgendeiner Art von Problemlage steckt. Ist die Zeit knapp geworden? Sind zu wenige Dritthersteller weit genug mit ihren Entwicklungen fortgeschritten, als dass man ein ansprechendes Line-up präsentieren kann? Ist – was so ziemlich der schlimmste Fall wäre – die Hardware selbst etwa noch nicht so weit? Zwei Monate vor dem Release erst mit der vollständigen Enthüllung an die Öffentlichkeit zu gehen, ruft unweigerlich solche Überlegungen hervor. Wie du richtig sagst: Was die Konsole im Kern auszeichnet, wurde ja verraten, aber das ist eben zu wenig, um etliche eventuell Kauf-Interessierte vollends für die Konsole zu begeistern. Gerade der Preis sollte zumindest eine gewisse Zeit vorher bekannt sein, damit gerade Jugendliche frühzeitig anfangen können, auf das Gerät zu sparen. Vielleicht jedoch – und das ist meine Hoffnung – steckt hinter der Verzögerungstaktik auch eine smarte Marketing-Masche, die wir derzeit noch nicht durchschauen können. Ich bin aber skeptisch – und du?

Vik: Eines ist sicher: Die Konsole erst zwei Monate vor ihrer Veröffentlichung vollends zu enthüllen ist so noch nie vorgekommen. Andererseits hat Nintendo schon immer seinen eigenen Weg beschritten. Ich könnte mir vorstellen, dass Nintendo bis Januar wartet, um dem Trubel des Weihnachtsgeschäftes aus dem Weg zu gehen. Zum einen möchte man natürlich noch so viele Wii-U-Konsolen und 3DS-Handhelds wie möglich verkaufen, bevor man Switch etabliert. Zum anderen überschlagen sich die Spiele-Neuigkeiten am Ende des Jahres bekanntlich, da in dieser Zeit die meisten großen Blockbuster erscheinen. Mitte Januar hat Nintendo den Vorteil, dass man die Aufmerksamkeit ganz für sich hat. Nach der schlechten Vermarktung der Wii U bin ich mir auf jeden Fall sicher, dass Nintendo das alles ganz genau durchgeplant hat. Ich denke, Nintendo wartet so lange, um mit dem größtmöglichen Knall an die Öffentlichkeit zu gehen. Denn noch so eine Schlappe wie bei der Wii U will und kann man sich einfach nicht leisten.

Lukas: Hm, da sagst du einige wahre Dinge. Ich glaube zwar nicht, dass das Ziel ist, noch allzu viel Geld mit der Wii U zu machen, aber der 3DS wird ja durchaus noch offensiv unterstützt – siehe die Nintendo Direct zu *Animal Crossing* und Ankündigungen bis weit ins nächste Jahr hinein. Zudem gibt es einigen unentschlossenen Entwicklern eventuell die Zeit, ihre Herbst- und Winter-Spiele bis zum Launch oder kurz danach für Switch umzusetzen. Ich hoffe bloß, dass Nintendo dann im Januar auch richtig aufs Gas drückt – denn kurz nach Weihnachten wird es zahlreiche Spieler geben, die durch Geschenkeinkäufe und generell höhere Ausgaben zur Weihnachtszeit nicht einfach mal so gewillt oder in der Lage sind, 250-400 Euro (meine Schätzung) aus der Hand zu geben.

Vik: Das lange Warten bietet zudem Raum für Gerüchte, die Switch im Vorfeld womöglich negativ darstellen, weil man beim Aufschnappen von Gerüchten eben nicht das ganze Bild sieht. Aber ich bleibe trotzdem weiterhin optimistisch und gehe stark davon aus, dass die Entscheider bei Nintendo wissen, was sie tun.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

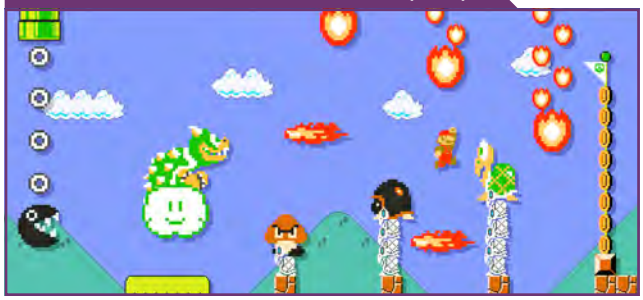
AUSGABE 01/2017
ab 21.12.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

POKÉMON SONNE & MOND (Test)

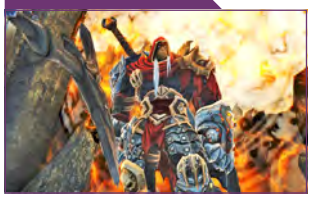
Bis zum Redaktionsschluss hat uns die Testfassung des neuen *Pokémon*-Abenteuers leider nicht erreicht. Dafür liefern wir nächsten Monat einen ausführlichen Test nach!

SUPER MARIO MAKER FÜR 3DS (Test)



Auf der Wii U zählt der Mix aus Mario-Hüpfer und Level-Editor zu den Topspielen. Doch kann der Mario-Baukasten auf dem Handheld ebenso überzeugen?

DARKSIDERS (TEST)



THQ Nordic hat den Release von *Darksiders: Warmastered Edition* auf November verschoben. Dann eben nächste Ausgabe.

PICROSS 3D: ROUND 2 (TEST)

Der zweite 3D-Ableger der Knobelserie schafft es endlich auch zu uns. Wir testen, ob die Gehirnakrobatik Spaß macht.

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe“ ins Suchfeld ein!

Google Play

iTunes Store

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Alo, Michael Förtsch, Johannes Gehrling, Alexander Grillenberger, Benjamin Kegel, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuß
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

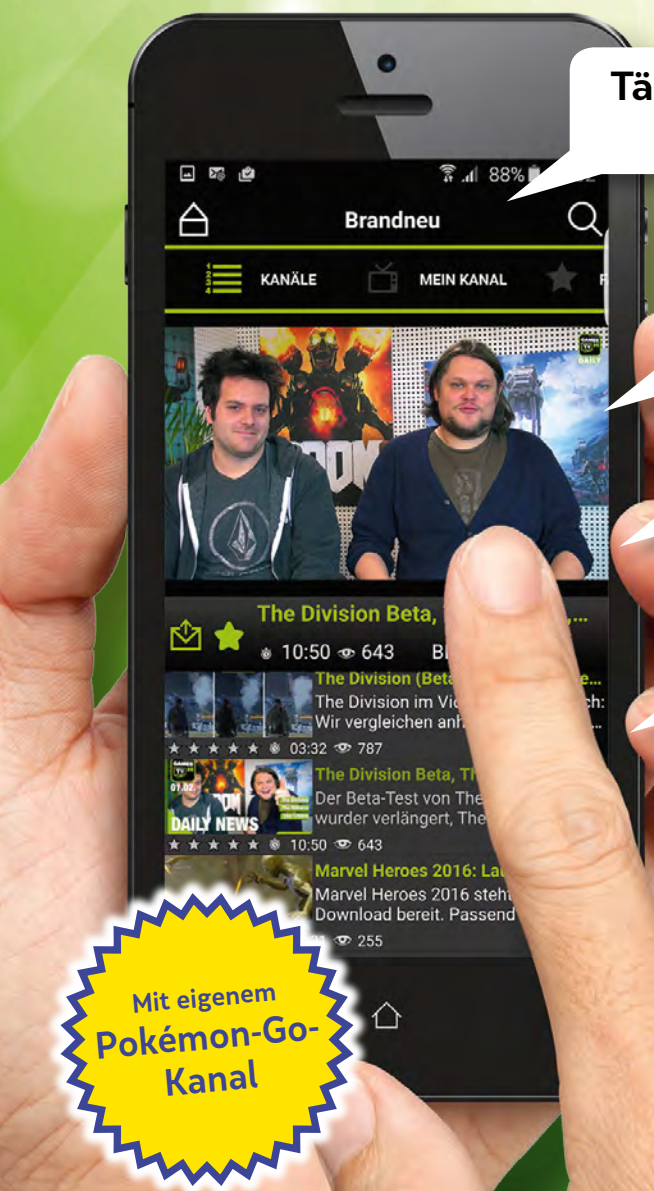
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos



Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 260.000 USER!

Mit eigenem **Pokémon-Go-Kanal**

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

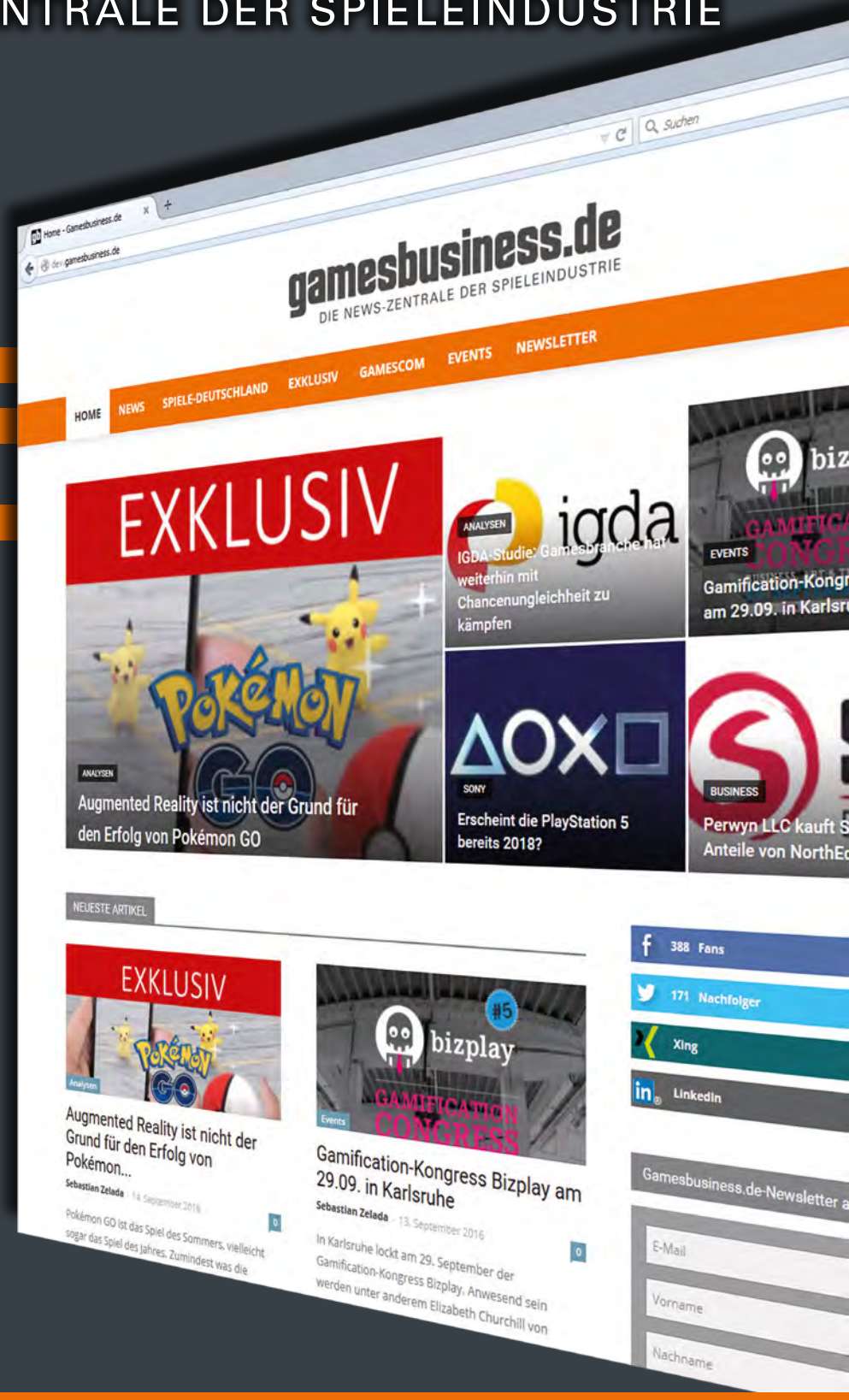
gamesbusiness.de

DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEWS & INTERVIEWS

JOBS IN DER SPIELE-INDUSTRIE

BRANCHEN-EVENTS



Täglich die heißesten Branchen-Infos:

Jetzt für den **kostenlosen Newsletter anmelden**!

Ein Produkt der computec MEDIA